

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% **NINTENDO** ■ Super NES ■ Game Boy ■ NES

JEDEN
NEU
MONAT



THE LOST VIKINGS

AUF EXTRATOUR

TESTS **N** **N** **F** **E** **O** **S** **V** **TIPS & TRICKS**

ALLES UM DEN KORB

- SNES!** NBA ALL STAR CHALLENGE
BULLS VS BLAZERS
TECMO SUPER NBA
- GB!** NBA ALL STAR CHALLENGE 2

IM TEST

DIE BESTEN
STICKS & PADS
FÜR NINTENDO



LUST AUF KARATE

GEWINNT EINEN
„MORTAL KOMBAT-KURS“

Mach' den Härtetest!

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™



Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtetests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halbsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtetest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

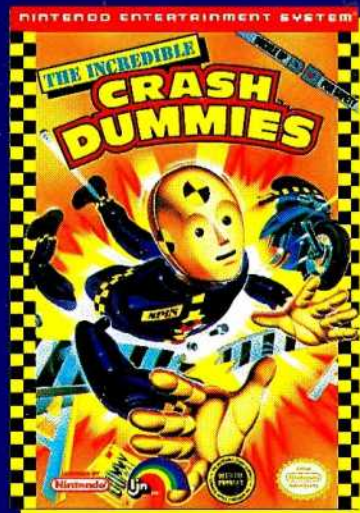
Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Screenshots NES-Version



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH
FLYING
EDGE LJN

„SPOT ON THE RUN“

Aha, wir sind uns also einig! Das hatten wir geahnt. Das Computerlogbuch der TOTAL! schreibt einen Tag, irgendwann in der ersten Juniwoche 1993. Die Nr.1 ist draußen, wenige Tage jetzt. Seit gestern fliegen Briefe ein. Tips & Tricks schon jede Menge. Kleinanzeigen-Börse: O.k., der Stapel ist noch etwas klein. Auch die Abos laufen an, doch der Löwenanteil: Leserbrief. Und wir sind platt. Viel Lob und gute Vorschläge, und vor allem viel zum Thema. Kompliment! Ihr macht das irre gut. Besser kann eine Heftkritik nicht anlaufen. Immer größer wird unser Verdacht, daß wir mit Euch die beste Lesertruppe bekommen werden, die sich eine Test- und Spiele-Redaktion wünschen kann. Ihr habt die Power, wir bringen sie rüber! Aber: Los geht's damit in Eurer nächsten TOTAL!, denn für diese Nummer brennt uns allen die Zeit unter den Nägeln – das Heft ist dicht, ...total! Trotz Panik und Punk konnten wir noch für dieses Heft an unserem Techno-Equipment feilen. So lang haben wir geschraubt und gedreht, bis wir Euch hier und jetzt mit gestochen scharfen Game-Boy-Shots begeistern dürfen. Selbst dem Kontrast kamen wir so in elektronischen Tiefen auf die Spur. Doch es dauerte nicht lange, bis wir noch einmal mit den ungeahnten Möglichkeiten revolutionärer Technik zu tun bekommen sollten – sieben Sekunden lang. Ein innerdeutscher Flug, eine computergesteuerte Endoskop-Kamera und Eure erste TOTAL! als Corpus delicti. Alles war bestens vorbereitet, und wir ahnten sehr wohl, daß wir bald unsere längsten sieben Sekunden erleben sollten... Es ist die Studio-Atmosphäre pur. Verkabelte Spots und Fluter, vernetzte Macintoshs, Kameras und Kamera-wagen, eine Lauf-schiene für unseren

Spezialaufbau und jede Menge Schatullen Eurer heißgeliebten Nintendo-Materie. Die Kisten und Kästen stapeln wir zu einer künstlich erzeugten Nintendo-„Skyline“, durch deren Schluchten der Computer unser Endoskop jagen wird. „Blue Box“, ein sagenhaftes Trickverfahren, soll dann Joey, unser Nintendo-Freak-Model, im richtigen Moment in die Skyline-Szene einspielen. Nach 22 Stunden harter Arbeit ist unser „Siebensekunder-TV-Werbespot“ für Euch ‚on the Run‘, zu jeder TOTAL! neu in Eurem Privatfernsehen: die Kamerafahrt wird jäh gestoppt, ein Knall, Spiele-Boxen wirbeln hoch, Joey reißt die Augen auf, streckt die Arme aus, versucht, das Ding zu fassen: TOTAL! ist da, und TOTAL! weiß, wo's lang geht! Bis zum nächsten Mal...

Eures kompetentes
TOTAL!-Team



Ausgabe 7/93

Diesmal haben wir jede Menge „Lost Vikings“ für Euch aufbereitet. Neben dem ausführlichen Test mit einigen Hilfestellungen bekommt Ihr ebenfalls ein Interview mit dem Designer Alan Pavlish, der sich vor den Wikingern schon mit einigen interessanten wie bekannten Projekten „rumgeschlagen“ hat

COVERSTORY

The Lost Vikings

Test 22
Interview 26



Preview

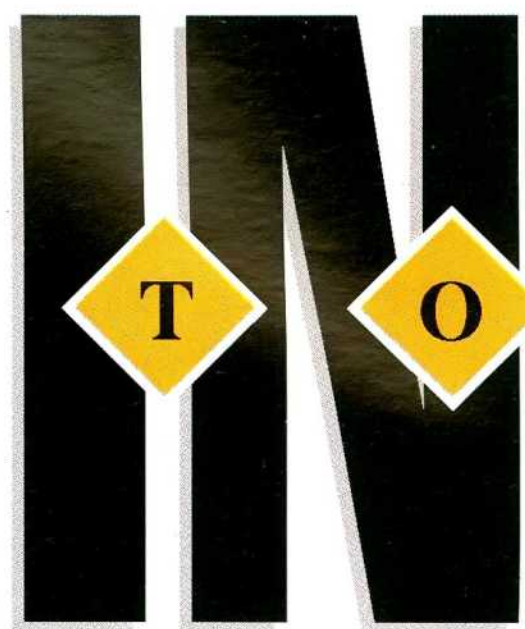
Alfred Chicken GB	20
Blues Brothers SNES	19
Congo's Caper SNES	15
Dr. Franken GB	16
Final Fight 2 SNES	10
Mortal Kombat SNES	12
Titus the Fox GB	14

Wettbewerb

Mortal Kombat 35

Basketball

Reportage	38
Bulls vs. Blazers SNES	41
NBA All Star Challenge SNES	42
NBA All Star Challenge 2 GB	43
Tecmo Super NBA Basketball SNES	40



Blues Brothers



S. 74

S. 19



ZWISCHENSTAND

Auch für die zweite Ausgabe Eures hervorragenden Nintendo-Magazins haben wir wieder viel Stoff zusammengekratzt und schmackhaft zubereitet. Als besonderes Schmankerl – und damit wir eine unverblümmte Meinung zu hören bekommen – findet Ihr auf den **Seiten 17/18** sehr ausschneidefreundlich unseren ultimativen Umfragebogen, den Ihr nach gefälliger Kenntnisnahme und unter Berücksichtigung der postalischen Gegebenheiten und üblichen Riten in



unserer Republik in einen Umschlag... Kurz: Ausfüllen und einschicken! Alles klar? Wußten wir doch. Also laßt mal von Euch hören!

Batman Returns



S. 40

Umfrage

Jetzt wollen wir's richtig wissen! Auf den Seiten 17/18 findet Ihr unseren ultimativen Fragenbogen – von uns an Euch. Was Ihr tun müßt? Lediglich die beiden Seiten ausfüllen, ausschneiden, eintüten, einwerfen und vielleicht sogar eines der FREIABOS gewinnen!

S. 17

Mortal Kombat



S. 12

S. 35

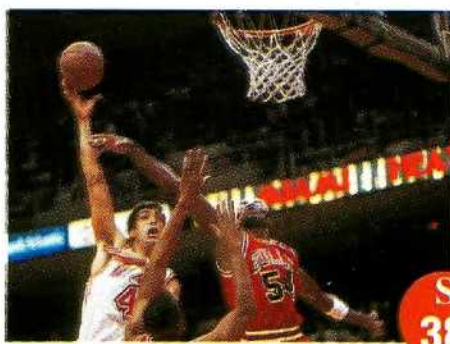
HALT!

Final Fight 2



S. 10

Basketball



S. 38

JOY STICK TEST

Der Größte, der Schönste, der Robusteste mit den meisten Extras... Wir sagen Euch, welcher Stick oder welches Pad für Euch das richtige ist – kompromißlos, kompetent, kurz und bündig!



S. 56

Pugsleys Scavenger Hunt



S. 30

The Legend of Zelda



S. 90

Championship

Wer ist der Beste der Besten? Am 29. Mai fand die zweite GAMERS-Championship statt. **Seite 64**



Background

Blues Brothers 74

Marktübersicht

Joysticks 56

Reportage

Championship 64

TESTS SNES

Road Runner



Aguri Suzuki F-1 Super Driving	68
Amazing Tennis	54
Batman Returns	66
B.O.B.	72
Fatal Fury	76
John Madden '93	46
Outlander	69
Pugsley's Scavenger Hunt	30
Road Runner	44
Royal Rumble	28
Shanghai II	34
Super Conflict	32
Super Double Dragon	77
Test Drive 2	62
Toys	70

NES

Super Sports Challenge	49
Blues Brothers	75
The Fantastic Adventures of Dizzy	55

GAME BOY

Adventure Island 2	46
Asterix	36
Rodland	48

Tips & Tricks

Faxanadu NES	84
Probotector GB	94
Super Probotector SNES	80
The Legend of Zelda SNES, Teil 2	90
Shorties	88, 96

Rubriken

Editorial – Wir über uns	3
News – Wissenswertes	6
Top 5 – Top-Games im Juni	50
Toys – Rund um die Konsole	52
Listen Up! – Andreas Heinekes Pop-Schau	78
Register – Bisher in TOTAL!	97
Vorschau – In der nächsten Ausgabe...	98
Kleinanzeigen-Formular	98
Impressum	98

TOTALLY NEW!

ACCOLADE GRÄBT ‚PELE‘ AUS

Noch vor 20 Jahren in aller Munde: Debüt 1958 in Schweden, die folgenden Weltcups meistert er mit links, spielt für Brasilien und später bei Cosmos New York. Während der '74er Weltmeisterschaft in Mexico erreicht der Held seinen Höhepunkt. Die Fans schreien seinen Namen - immer wieder. Das war

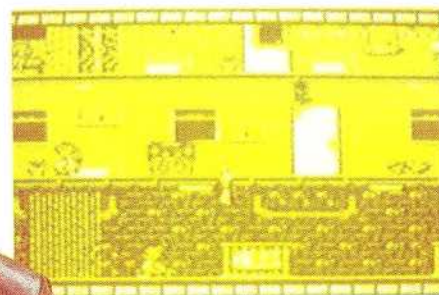
„Pele“. Wir kennen ihn als längst vergangene Legende: Mit Accolade erlebt der Ex-Soccerkönig jetzt seinen zweiten Frühling, auf Super NES. Vier-Wege-Scrolling und sehr detailliert gezeichnete, große Sprites, Pässe via Joypad und mehr sollen Euch die Qual beim Spielekauf deutlich erleichtern. Kein Wunder, denn hier soll der Meister selbst am Design gesessen haben. Warum konnte nur ‚Franzl‘ nicht drauf kommen?

KIM BASINGER GOES GAME BOY

Kunterbuntes Treiben, Spaß, Spannung und ein bißchen Erotik inmitten zweier Welten, das ist „Cool World“. Was Kim Basinger im Kino-Movie wider-

fuhr, sollt Ihr nun auf dem Game Boy erleben können. Ocean macht's möglich: Es gibt also eine wirkliche Welt, wie im richtigen Leben, und die coole.

Auf beiden Ebenen findet Ihr so allerlei Dinge, hier normale, dort eben coole. Was aber, wenn plötzlich alles völlig aus der Bahn gerät??



BATTLEMECH & KONSORTEN



Seit geraumer Zeit machen die Blechköpfe auf so manchem Home-Computer Furore: Schwermetal-Körper, Kampfmaschinen und Kraftkolosse, viel Computerhirn und wenig Geist, eben echte „Mechwarrior“. Jetzt haben sich die Herren Brutalos auch auf dem Super NES ordentlich auf die Köpfe. TOTAL! hat für Euch

schon einmal die US-Version der Mechs gesichtet. Zielstrebig stapfen sie auf die nächste TOTAL!-Ausgabe zu...



TOTALES SORRY!

Zugegeben, der eine oder andere Held tanzte in Eurer ersten TOTAL!-Ausgabe ein wenig aus der Reihe. Aber: Das haben wir jetzt im Griff. Asterix wird sich doch sehr hüten, seinem Hersteller „Infogrames“ noch einmal das „s“ wegzuhauen (Seiten 74/75).

Auch Jimmy Connors konnten wir nach heftiger Diskussion davon überzeugen, daß er sehr wohl 1-4, nicht aber gleich 14 Spieler verkraften kann (Seiten 34/35). Das haut selbst den Jimmy um...

Sicher, jeder sollte ein Alien haben, aber nicht um jeden Preis. Sollte Euer Alien 3 für Game Boy also teurer als 70 DM sein (Seite 43), zeigt ihm ruhig die kalte Schulter. Mehr ist es nicht wert, und mehr kostet's auch nicht. Und laßt Euch nicht ins Bockshorn jagen, auch wenn's manchmal schwer fällt: Alien 3 ist und bleibt ein Untier von Acclaim (wer hat da was von Nintendo gesagt, he?).

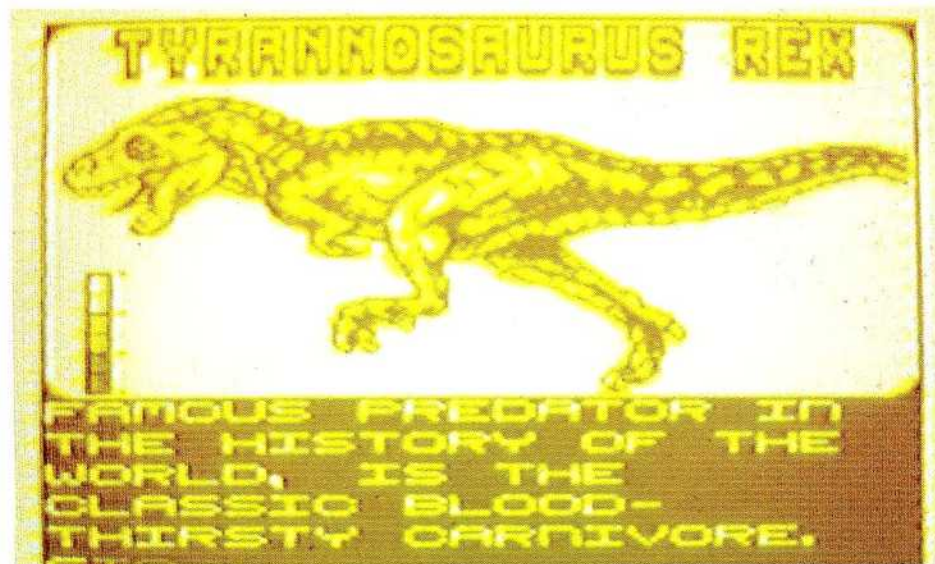
Wenn Vampire einmal Helden sein dürfen, treiben sie's immer gleich zu bunt: Klarer Fall, aus Kid Dracula (Seite 61) wird niemals ein Toon, auch nicht, wenn's um die Blutwurst geht...

Piraten haben nur eins im Sinn: Sie klauen wie die Raben. Prompt haben die Kerle uns auf den Seiten 84/85 die Bildunterschriften gestemmt. Das war ganze Arbeit, Jungs! Nochmals: großes Sorry! Euer TOTAL!-Team.

PALÄONTOLOGISCHES SHOOT 'EM UP

Jetzt wird selbst die geologische Erdgeschichte zum Ballerthema: Mit „Jurassic Park“ begeben sich bald alle Game-Boy-Spieler dieser Erde in eine rasante Reise durchs Paläozoikum in die Jura- und Kreidezeit, dafür wollen die Jungs von Ocean Sorge tragen. Was geht? Nun, Saurier austricksen ist angesagt, und

da gibt's dann so manch' gute Nummer zu vollziehen. Habt Ihr schon einmal einem Tyrannosaurus Rex die Zähne gezeigt? Kein Problem. Lockt das Vieh einfach auf eine Brücke, schnappt Euch 'ne Stange Dynamit und sprengt beides in die Luft! Witzig? O.k. Mehr verraten wir erst in der nächsten TOTAL!



Die werden ab jetzt nichts mehr zu lachen haben: groß, dick und verdammt gefräßig sind sie auf Eurem Game Boy dennoch auf der Verliererseite

HOCH-TUNEN UND QUALIFIZIEREN

Ihr startet in der Gruppe C, bewährt Euch schnell für Formel 3000 und macht Karriere in Formel 1. „Exhaust Heat II“, ein Rennspiel ‚made in Japan‘, beschäftigt sich einmal mehr mit Asphalt, Formula 1 und World Championship. Eigentlich nichts Neues. Dennoch hat dieser Japan-Import seine Vorzüge. Zum einen bekommt Ihr ein vorzügliches Racin-Spiel mit den bekanntesten und besten Rennboliden, deren 395er ‚Schlappen‘ jemals Asphalt verspürt haben. Darüber hinaus ist allerdings auch ‚ne Menge Köpfchen gefragt, denn Hersteller Seta macht’s möglich, daß Ihr Eure Rennwagen für jedes Rennen



selbst und ständig neu ausstat-
ten könnt. Maschine rein, Maschine raus, 335er
oder 405er ‚Batschen‘ drauf, Haifisch-Schnauze oder nicht, all
das hängt ab von Eurer persönlichen Erfahrung, Risikobereitschaft
und - nicht zu vergessen - dem Zwiebelleder.



BRETT HULL HOCKEY

...dürfte ersten Zwischenergebnissen zufolge unter den Spitzenreitern
seinesgleichen angesiedelt werden. Sollten die Programmierer ihren Stil
bis zum Ende durchhalten, könnt Ihr mit einem SNES-Eishockey der
komfortableren Art rechnen. Ein Beispiel: Immer dann, wenn’s span-
nend wird, beim Torschuß oder während eines Handgemenges auf
dem Eis oder gar in der Tribüne wird eine Zoom-Kamera ins Programm
simuliert, die Euch die Action so hautnah wie möglich rüberbringt.
Action replay macht’s dann auch möglich, die wichtigsten Sequenzen
im Match zu wiederholen. Mehrere unterschiedliche Teams stehen zur
Auswahl, Ein- oder Zweispieler-Modi gibt’s inklusive, sogar an einen
zuschaltbaren Fightin-Modus in „Brett Hull Hockey“ wird seitens Accolade
gedacht. Warten wir’s ab...

Cooler T-Shirts Duffy Duck Road Runner Street Fighter II Tiny Toon Tazmania Lemmings Chuck Rock

Beach Games

Deutschland Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41/ 31 21

Jetzt ist der Sommer gerettet!
Holt Euch die super-coolen T-Shirts!



Über 50 T-Shirts
zur Auswahl
von Kindergröße
bis XL erhältlich
T-Shirt 29,44 DM
All over T-Shirts 39,44 DM
ab 3 Artikel portofrei



Händleranfragen
erwünscht

© by Warner Bros

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern
Sie unser Gesamtprogramm gegen 3 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Euroscheck + 4 DM

Cooler T-Shirts Duffy Duck Road Runner Street Fighter II Tiny Toon Tazmania Lemmings Chuck Rock

ICH WILL ALLES!

TOTAL!

UND ICH WILL ES REGELMÄSSIG!

**ICH WILL DAS ABO FÜR
100% NINTENDO!**

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Nintendo. Kompetente Tests der neuesten Module für Game Boy, NES und Super NES. Tips und Tricks, wenn's mal nicht mehr weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: TOTAL! 100% Nintendo, unabhängig und unbestechlich.



HER DAMIT!

Schnibbeldischnab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

JA! Ich abonniere TOTAL! ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandspreis von DM 72,- (inklusive Zustellung). Auslandspreis DM 120,- (inklusive Zustellung). Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: TOTAL!- Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT

Das Abonnement gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:



Zahlung für 1 Jahr
(Inland DM 72,-, Ausland DM 120,-)



Zahlung für 1/2 Jahr (Inland DM 36,-,
Ausland DM 60,-)



Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschriftinzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck)

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift des Kontoinhabers



Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

TOTAL! - Leserservice • Postfach 10 32 45 • 20097 Hamburg

SNES

Capcom

Herbst

Als eines der ersten Spiele fürs Super Nintendo erschien in Japan Final Fight. Obwohl die Spielbarkeit der Arcade-Version fast hundertprozentig stimmte, fehlte leider der tolle Zweispieler-Modus. Japano-Gigant und Street-Fighter-II-Erfinder Capcom will nun im zweiten Teil endlich auch paarweises Prügeln möglich machen.

Fans von martialischen Prügelspielen werden Namen wie Cody, Haggar und Guy bekannt vorkommen. Alle drei stammen aus der kreativen Feder von Capcom und traten in Final Fight als Retter



Wenn einer Eurer Helden oder ein Gegner auf eine Mine tritt, wird er geröstet.



Sprunghaft: Carlos ist zu Fuß äußerst flink und auch in der Luft ziemlich beweglich.

und Beschützer ihrer Freundin Maki auf. Noch bevor Capcom mit „Street Fighter II“ den größten Hit der Videospiegelgeschichte landete, prügelten sich in den Spielhallen diese drei durch Horden von Gegnern.



In der sehr gut gelungenen SNES-Fassung vermißten Fans allerdings zwei Dinge: Der Zweispieler-Modus war wegen extremer Ruckel- und Flackerprobleme leider nicht übernommen worden, und der dritte im Bunde, Guy, fehlte noch dazu. In Japan führte die rüde Behandlung Guys zu solch großen Protesten, daß später eine limitierte Ausgabe des Moduls erschien, in der statt Cody der beliebtere Guy auftrat. Jetzt endlich, zwei Jahre später und offensichtlich um etliche programmiertechnische Erfahrungen reicher, haben sich die Capcom-Jungs noch einmal an das zugkräftige Final-Fight-Thema gewagt. Der zweite Streich fängt fast genauso an wie Teil 1: Haggar, Chef der Rettungs- und Detektivagentur, bekommt einen dringenden Anruf von Maki. Doch dieses Mal ist nicht sie in Schwierigkeiten. Ein weltweit operieren-



In Honkong trefft Ihr in einer Sushi-bar Street-Fighter-Legende Chun Li

Verzweifelte Lage: Hoffentlich habt Ihr noch ein Continue übrig, sonst geht's den Beiden an den Kragen.

des Verbrechersyndikat hat Guy entführt und will die Freunde erpressen. Ein Gegenschlag als Reaktion auf diese Unverschämtheit ist schnell beschlossene Sache, und schon machen sich Haggar, Maki und

FINAL

Heldenhaft: Die drei Kämpfer



Die super-süße Maki wurde im ersten Teil von Final Fight gerettet. Natürlich schloß sie sich sofort der Agentur an und tritt inzwischen selbst gegen das Böse an.



Carlos ist der Neuzugang der Prügel-Crew. Der feurige Fighter aus Spanien ist auch als Schwertkämpfer ungeschlagen



Haggar ist der Veteran aus dem ersten Teil und noch immer Chef der Truppe. Wenn er zuschlägt, bleibt kein Auge trocken.



der neue Fighter im Bunde, Carlos, auf den Weg.

Beim zweiten Teil kämpft Ihr Euch nicht etwa nur durch eine einzige Stadt wie in Teil 1, sondern müßt aller Herren Länder bereisen um den verschollenen Guy am Ende in Japan aufzuspüren. Da zwei Jahre nach Final Fight Capcoms Mannen das SNES besser im Griff haben, wurde endlich der langerwartete Zweispieler-Modus realisiert. Ihr könnt also am Anfang zwei der drei sehr unterschiedlichen Kämpfer auswählen und fleißig im Team losprügeln.

Familienphoto aus Teil 1: Cody, Maki, Haggar und Guy. Im zweiten Teil wird Guy von einer weltweit operierenden Gangsterbande gekidnappt. Könnt Ihr ihn retten?





Geröstet: Nehmt Euch vor den fetten Gangstern mit Trafos am Gürtel in acht, sonst werdet Ihr per Stromschlag außer Gefecht gesetzt

gründen aus vielen Ländern der Welt. Um den Spielablauf etwas aufzulockern, könnt Ihr in diversen Bonusrunden wieder einmal überschüssige Aggressionen an wehrlosen Autos abbauen: Wer dem Gefährt am meisten Schaden zufügt, geht als Sie-

und waren die Musiken noch etwas dünne, wartet Final Fight 2 mit einigen gut gelungenen Remixes der alten Stücke, ganz neuen Kompositionen und knackigen Soundeffekten auf – was freilich auch die Motivation hebt.

Als ganz besonderen Gag ließen es sich die Programmierer und Grafiker nicht nehmen, Gastauftritte der berühmten Street-Fighter-II-Kämpfer einzubauen. Im ersten Level, Hongkong, trifft Ihr zum Beispiel auf Chun Li, die in einer Reisbar am Straßenrand sitzt und Euch freundlich zuzwinkert. Auch Flieger-Ass Guile wurde im Hintergrund auf einem Flughafen gesichtet. Ob Final Fight 2 wirklich so gut wird wie erwartet und Capcom somit einen weiteren

Klassiker in petto hat, wird sich im Herbst klären, wenn Prügelfanatiker auch hier in Deutschland losfighten können. Der TOTAL!-Test folgt.

Julian Eggebrecht

FIGHT 2



Endlich zu zweit: In den zweiten Teil des Prügelmoduls baute Capcom den langerwarteten Duo-Modus ein.

Haggar ist weiterhin der äußerst behäbige, aber monströs starke Kämpfer mit einigen fiesen Wrestling-Tricks. Maki dagegen ist sehr zierlich gebaut, dafür aber um so flinker. Sie nimmt sich fast jeden Gegner mit cleveren Kombinationskicks oder einem Schulterwurf vor.

Carlos, seines Zeichens spanischer Schwertkämpfer, ist mit seinen

Fähigkeiten ungefähr in der Mitte zwischen den beiden angesiedelt. Alle drei haben natürlich ganz famose Sprungkraft und, um sich auch aus den prekärsten Situationen retten zu können, eine Superkampftechnik, die allerdings bei Anwendung Energie kostet.

Geprügelt wird nicht etwa nur auf einem Bildschirm wie bei Street Fighter II, sondern in riesigen scrollenden Levels, die sich teilweise ziemlich lang hinziehen. An grafischer Abwechslung sparten die Künstler der Capcom-Grafikabteilung bestimmt nicht: Da das Modul satte 12 Megabit haben wird, erwarten Euch Dutzende von Hinter-



Im Clinch mit dem Obermottz: Maki wird vom dritten Endgegner arg gebeutelt.

ger dieser Runde hervor. Am Ende eines jeden der sieben Länder erwarten Euch natürlich riesige Endgegner, die meist Ihre ganz eigenen Brutalo-Spezialitäten auf Lager haben. Von Kettensägen-Typen bis hin zu entflohenen Sträflingen wird alles aufgeboten, was die immens große Video-Unterwelt inzwischen zu bieten hat. Auch beim Sound waren schon jetzt echte Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil hörbar: Kratzten dort teilweise noch die Samples,



Haggar ist zwar ziemlich langsam, dafür um so stärker.



Demolier-Runde: Wer als erster das Auto zertrümmert, bekommt die meisten Bonuspunkte.



Gelenkig: Maki weist Ihre Gegner mit dem äußerst beeindruckenden Spagat-Kick in die Shranks.



Schwertkampf-Künste: Carlos befreit sich aus äußerster Not mit Hilfe seines Schwertes,...

Kopfstand: Nachdem Carlos einen Gegner über die Schulter geworfen hat, kommt er blitzartig wieder auf die Beine.



...Maki dagegen hat eine heiße Piourette mit tödlicher Wirkung auf Lager.



SNES

Acclaim

1-2 Spieler

Ebenfalls nicht viel Neues: In Sachen Gameplay bringt Mortal Kombat (das „K“ ist Absicht) von Acclaim. Zwei Fighter wagen sich in eine Arena und verhauen sich solange, bis einer der beiden besinnungslos zu Boden geht. Der körperliche Zustand Eures Kämpfers läßt sich anhand eines Energiebalkens ablesen, der nach jedem Treffer weiter absinkt. Wie groß der Schaden einer At-

Seit den seeligen C64-Zeiten, als der Klassiker aller Prügelgames namens „The way of the exploding fist“ auf den Markt kam, hat sich dieses Genre kaum weiterentwickelt. Abgesehen von der besseren Technik, die moderne 16-Bit-Spielkonsolen heute bieten, blieb im Großen und Ganzen alles beim Alten.



Sonya Blade sollte man nicht unterschätzen. Das nächste Mal wird dieser Herr besser aufpassen.



Was? Das ist nicht fair! Richtig, das ist Mortal Kombat!

MORTAL

tacke ist, hängt davon ab, wie Ihr getroffen wurdet: Ein gewaltiger Tritt an den Kiefer schafft natürlich weit mehr Respekt als ein kleiner Oberschenkel-Knuff. Soweit bleibt also alles beim Alten.

Im Gegensatz zum größten Teil der bisherigen Games wurden aber die Spielfiguren in Mortal Kombat nicht gezeichnet, sondern digitalisiert. Außerdem besteht jeder Bewegungsablauf aus einer ganzen Reihe von Zwischenbildern, die so schnell aufeinanderfolgen, daß man fast glaubt, einen richtigen Karatefilm zu sehen. Bereits die Vorversion setzt neue Animationsmaßstäbe. Untermalt wird diese Prügelei durch ebenfalls digitalisierte Soundeffekte. Ton und Bild schaffen eine unglaublich dichte Atmosphäre. Alles wirkt fast „echt“!

Die Story des Games läßt sich in wenigen Sätzen erzählen: Goro, 2000 Jahre alt und kein bißchen weise, ist ein wirklich fieser Obermوتز, der alljährlich die besten Karatechamps der Welt zu einem großen Turnier einläd. Der Sieger darf dann Goros Platz einnehmen. Nettes Angebot? Nicht unbedingt, denn seit 5 Jahrhunderten verteidigt er seinen Titel. Die Verlierer finden sich normalerweise im Krankenhaus wieder



Gewalt ist Trumpf bei Mortal Kombat ...wer zögert, verliert!



Aua, der Schlag saß! Viel hält dieser Fighter nicht mehr aus

wenn sie Glück haben. Dennoch treten auch diesmal sieben mutige Kandidaten an, aus denen Ihr Eure Spielfigur auswählen könnt. Selbstverständlich hat jeder Kämpfer seine Stärken und Schwächen. Während die niedliche Sonya Blade mangels Masse auf

Geschwindigkeit setzten muß, vertraut der mächtige Jonny Cage mehr seiner gewaltigen Schlagkraft. Zu allem Überfluß verfügt jeder Teilnehmer über gewisse magische Fähigkeiten: Die Palette reicht vom Feuerball bis zum Kälteangriff. Klingt gut, nicht? Allen gemeinsam ist die martialische Aufmachung. Ob mit cooler Sonnenbrille, Chinesenkappe oder im schwarzen Ninja-Dress, keine Verkleidung ist zu ausgefallen.



RAYDEN

... hat zwar keine Augen, ist aber dennoch ein tödlicher Gegner. Jeder, der einen Kampf mit ihm überlebt hat, wird das bestätigen.



LIU KANG

Knochenbrechen ist seine Lieblingsbeschäftigung. Er greift meistens aus der Luft an, ist am Boden aber ein leicht zu treffendes Ziel.



SCORPION

... macht seinem Namen alle Ehre. Er ist schnell und äußerst gefährlich. Ein Kampf mit Scorpion dauert meistens nicht sehr lange.



Im Kampf gegen Altmeister Shang Tsung zu unterliegen, ist keine Schande.

Aber laßt Euch von Äußerlichkeiten nicht täuschen! Diese Herrschaften sind echt gefährlich und das Wörtchen 'Gnade' steht bei ihnen im Fremdwörter-Duden.

Bevor Ihr Euch also mit einem Brecher wie

Raydon anlegt, solltet Ihr kräftig üben. Die Programmierer haben dafür einen speziellen Schaukampf-Modus eingebaut, in dem sich bequem Gegner und Ort auswählen läßt. Falls der Kontrahent dennoch nicht zu



Schlechte Laune nach der Schule? Wer wird sich denn noch am Sandsack vergreifen, um seinen Frust abzulassen?

KOMBAT



Im Kampf Mann gegen Mann gibt's kein Pardon und keine Gnade. Es kann nur einen geben!

schaffen ist, könnt Ihr im Optionsmenü immer noch den Schwierigkeitsgrad ändern. Am meisten Bock bringt es natürlich, einem anderen Kampfsport-Fan zu zeigen, wo der Hammer hängt. Dank der 2-Spieler-Option kein Problem: Vor Beginn des Duells könnt Ihr Euch die beiden

Kämpfer aussuchen. Was aber passiert, wenn Ihr trotz erbitterter Gegenwehr andauernd verliert? Keine Sorge, denn Acclaim hat eine Handicap-Funktion eingebaut, mit der Ihr die Durchschlagskraft Eurer Schläge anpassen könnt. Der normalerweise schwächere Spieler bekommt nun als Ausgleich eine extraharte Mega-Kelle. Eine wirklich praktische Funktion, die durchaus nicht bei allen Games dieser Art zu finden ist.

Mit ein wenig Glück können wir Euch in der nächsten Total! den kompletten Test präsentieren. Fairerweise plant Acclaim auch eine Gameboy-Version, die ebenfalls alles aus der Technik herausholen soll. Was wir bisher gesehen haben, macht auf alle Fälle Appetit auf mehr.

Martin Klugkist



JONNY CAGE

Eigentlich wollte er gerade seinen vierten Karatefilm abdrehen, als er beschloß, doch lieber gegen echte Gegner anzutreten



KANO

Viele Bezeichnungen passen auf ihn: Verbrecher, Söldner, Schläger oder Räuber. Am besten aber paßt sicher dieses Wort: Bestie!



SUB-ZERO

Der Mann ist kalt wie Eis. Im Kampf versucht er, Euch einzufrieren, um dann leichteres Spiel zu haben. So ein Fiesling!



SONJA BLADE

Eine ebenso hübsche wie mörderische Fighterin, die mit ihren langen Beinen böse zutreten kann. Diese Frau kennt kein Pardon.

GAME BOY

1 Spieler

Titus

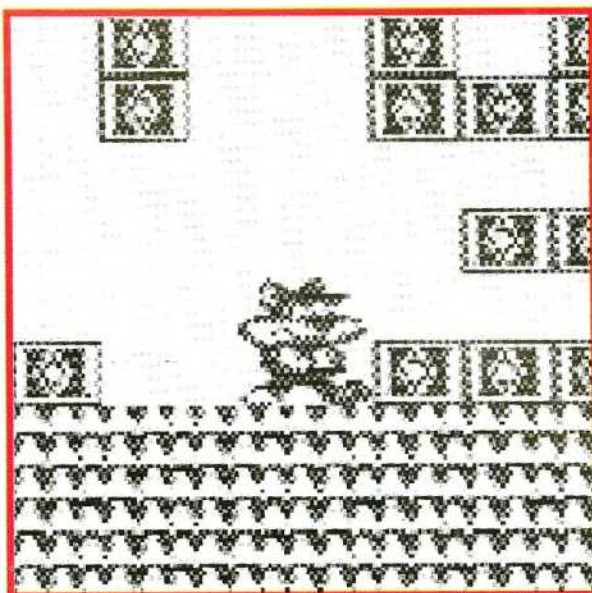
Juli

Titus, das flinke Fuchselein, ist Wappentier der gleichnamigen Softwareschmiede. Seinen Spürsinn soll Reineke Fuchs auf dem Game Boy beweisen...

Netterweise arbeitet die Stadtreinigung nicht sehr ordentlich, so daß etliche wiederverwendbare Geschosse in Form von Obstkisten einfach so in der Gegend herumliegen. Kommt er dennoch dem einen Seppel oder anderen schießwütigen Eber zu nahe, hat Titus zwei weitere Versuche, sowie zwei Continues.

Zum Glück hetzt kein Zeitlimit das Pelztier. Es darf die verwinkelten Welten in aller Ruhe durchstöbern und Punkte in Form blinkender Rauten sammeln. Ausnahmen sind die zwischen manchen Abschnitten liegen-

Bonus wenn Bonus gebührt! Alle paar Levels darf man abstauben



Zwischen den Levels sorgen schicke Bilder für die passende Stimmung



Unterwegs findet man immer wieder versteckte Boni

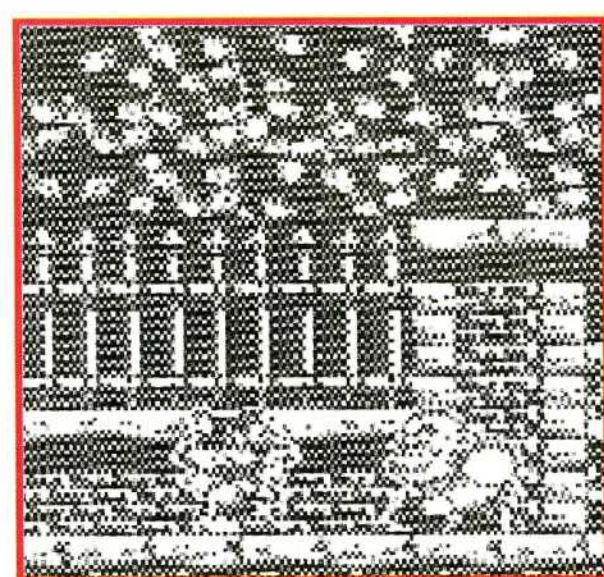
TITUS THE FOX

Ein halbes Jahr nach dem US-Start steht nun endlich die deutsche Fassung von Titus' Abenteuern ins Haus. Einmal Marakesch und zurück ist das Thema des ausgedehnten Jump&Runs, obwohl das anfängliche Inventar ziemlich mitteleuropäisch aussieht. Sei's drum: Nach sehr klassischer Manier hüpfert unser Fuchs von Plattform zu Hausdach, über wachsende und zerkrümelnde Brücken und auf Gummibällen in ungeahnte Höhen. Seßhafte und bewegliche Monster trachten nach Titus' Leben, das nach fünf wie auch immer gearteten Treffern verwirrt ist.

den Bonusrunden: Hier gilt es, innerhalb kurzer Zeit so viele Punkte wie möglich zu ergattern und den Ausgang zu finden. Sind Sounds und Musik bislang nur Durchschnittskost, können die vielen verschiedenen Zwischenbilder schlicht begeistern. Von ihnen könnte so manches Softwarehaus lernen! Originell und ungewohnt ist auch der Punktezähler. Anstatt den Spielbildschirm mit Anzeigen zu säumen, haben die

Franzosen alle wichtigen Angaben auf das Pausenbild gebannt.

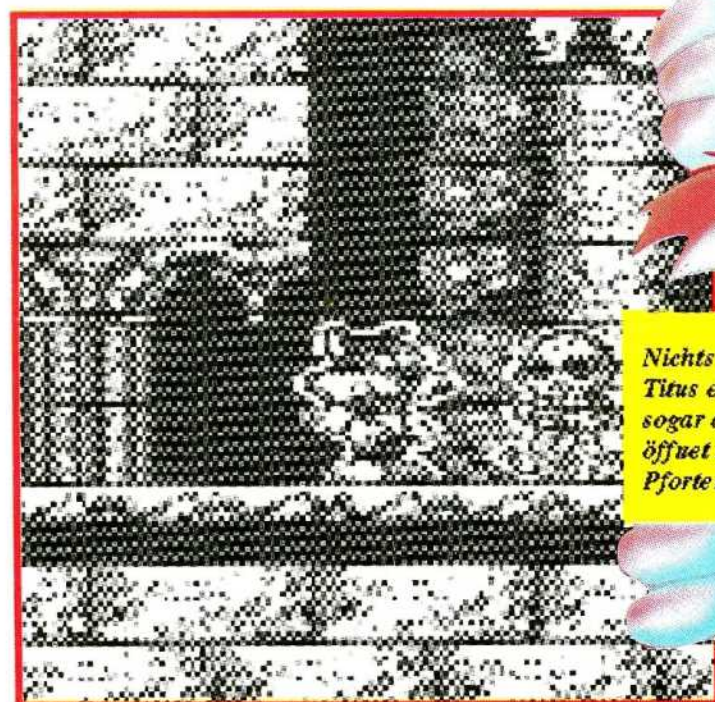
Wenn der niedrige Schwierigkeitsgrad mit der behaglichen Steuerung zu



In den Straßen von Paris trifft Titus auf so manch unangenehmen Zeitgenossen

einfach ist, der stellt auf 'schwierig'. Sofort beschleunigen sich alle Bewegungen, einschließlich jener der Monster - nur bei genauer Levelkenntnis zu empfehlen! Leider war der angekündigte Zweispieler-Modus nicht implementiert. Titus ist ein ordentlich gemachtes, wenn auch vergleichsweise unoriginelles Hüpfspiel, das sich gut erlernen läßt. Mal sehen, ob die unfairen Stellen im fertigen Modul ausgebügelt wurden!

Eva Hoogh



Nichts bleibt Titus erspart - sogar die Hölle öffnet ihre Pforten



Abgerechnet wird zum Schluß: Wie gut wart Ihr im letzten Level?

**Demnächst bläst
Data East wieder
zum fröhlichen
Dinosaurier-
Prügeln im zwei-
ten Teil des
'Caveman Ninja'-
Abenteuers.**



*Novh steht der Held in voller
Größe – vom Spieler hängt
ab, ob das auch so bleibt*

CONGO'S CAPER

PREVIEW

Eines der ersten Spiele fürs Super Nintendo in Deutschland war das lustige Steinzeit-Jump&Run Joe & Mac. Da das Spektakel bei der Käuferschar gut ankam, wird in diesem Herbst eine Fortsetzung erscheinen.

Fortsetzung allerdings ist nicht ganz der richtige Begriff, denn „Congo's Caper“ hat nicht viel mit dem Vorgänger gemein. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Affen, eines Affen – allerdings in Menschengestalt. Nur wenn Ever jugendlich wirkender Held von einem Gegner getroffen wird, verwandelt er sich in den Affen zurück.



Groß, größer, am größten. Die Endgegner von Congo's übertreffen sogar die in Joe & Mac gesehenen

War der erste Caveman-Ninja-Teil mit relativ wenigen reinen Jump&Run-Elementen gespickt, bedient sich Teil 2 hemmungslos aus der großen Kiste der Springspielelemente. Von herumflitzenden Plattformen über versteckte Höhlen und Geheimlevels wird der Steinzeitspaß alles enthalten, was das Spielerherz höher schlagen läßt. Um den Anschluß an den Vorgänger nicht ganz zu verlieren, werdet Ihr Miniaturausgaben der Gegner aus Joe & Mac an vielen Stellen des Spiels wiedertreffen. Miniaturen deswegen, weil die ursprünglichen Größen in einem normalen Jump&Run einfach nicht funktioniert hätten. Dast dürfte sich positiv auf die Spielbarkeit des zweiten Teils auswirken.

Noch beeindruckender als beim Vorgänger sollen auch die Obermotze werden. Wiederum plündern die Programmierer hemmungslos die Steinzeit und bieten alles an Dinosauriern und Urviechern auf, was diese Erd-epoche so zu bieten hatte. Ob Congo's Caper so einschlägt wie der Vorgänger, bleibt freilich abzuwarten. Im Herbst werden wir uns im ausführlichen Test eine Meinung darüber bilden.

Julian Eggebrecht

Bunte Steinzeit



*Congo's Caper steckt voller
grafischer Abwechslung*



*Viel Farbe und gute – wenn auch schon
gesehene – Grafiken erfreuen das Auge*

*Wird der Held
getroffen, so
verwandelt er sich
in ein Äffchen*

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
Super Scope	149.-
SN Pro Pad d	35.-
Super Wild Card	799.-
Doctor SF	799.-
Fighter Joystick d/e	119.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro	99.-
Universal Adaptor SFX	49.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
Actraiser	/	129.-	139.-
Aerobiz	/	129.-	
Another World	/	/	129.-
Arcana	/	99.-	
Axelay	/	129.-	139.-
Batman returns	/	129.-	129.-
Best of the Best	/	129.-	139.-
Blues Brothers	149.-	/	
B.O.B.	/	129.-	139.-
Bombberman	159.-	/	
Bubsy	/	129.-	
Bulls Vs Blazers	/	/	139.-
Buster Brothers	/	129.-	
Castlevania 4	/	129.-	129.-
Chester Cheeta	/	129.-	
Combat Tribes	49.-	129.-	
Congos Caper	/	119.-	
Cool World	/	129.-	
Cybernator	/	129.-	139.-
Dead Dance	149.-	/	
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dino City	/	/	139.-
Double Dragon	49.-	129.-	
Dragons Lair	/	129.-	129.-
Drakkhen	/	99.-	
Equinox	/	139.-	
F15 Strike Eagle	/	139.-	
Fatal Fury	/	139.-	139.-
Final Fight 2	139.-	/	
Fin.Fant.Mystic Quest	/	89.-	
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	
Harleys Adv.	/	129.-	
Human Grand Prix	119.-	/	
Hunt for Red October	/	99.-	79.-
Jimmy Connors	/	119.-	119.-
King Arthurs World	/	129.-	129.-
Legend of Zelda	/	129.-	99.-
Lemmings	/	129.-	139.-
Lethal Weapon	/	129.-	
Lost Vikings	/	129.-	
Mech Warrior	/	129.-	
Mickey Mouse	/	119.-	119.-
NHLPA 93	/	129.-	139.-
NBA Basketball	/	129.-	
Outlander	/	/	139.-
Parodius	/	/	119.-
Powermonger	/	/	139.-
Prince of Persia	/	/	119.-
Pugsley Scav.Hunt.	/	129.-	
Roadrunner	/	129.-	139.-
Shadowrun	/	139.-	
Sim City	/	129.-	99.-
Sim Earth	/	129.-	
Star Fox	/	139.-	119.-
Streetfighter 2	/	/	99.-
Super Conflict	/	129.-	
Super Mario Kart	79.-	129.-	99.-
Super Mario World	/	129.-	99.-
Super SWIV	/	/	129.-
Super Shanghai 2	/	129.-	149.-
Super Star Wars	/	/	129.-
T.M.N.T.4	/	129.-	129.-
Terminator	/	129.-	139.-
Tiny Toons	/	129.-	129.-
Tom & Jerry	/	129.-	
Toys	/	129.-	
Uncharted Waters	/	129.-	
Wing Commander	/	129.-	139.-
Wolfchild	/	129.-	
World League Basketball	/	/	99.-

Neuheiten Juni/Juli

Alien 3	/	129.-	139.-
Art of Fighting	179.-	/	
Battle Toads	/	129.-	
Formation Soccer 2	??	/	
Jungle Strike	/	139.-	
Mario Is Missing	/	129.-	139.-
Mortal Combat	/	??	
Royal Rumble	/	129.-	139.-
Tazmania	/	129.-	
World Heroes	179.-	/	

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	/	/	79.-
Adv.Island 2	/	59.-	
Alfred Chicken	/	/	69.-
BC Kid	/	59.-	69.-
Empire strikes back	/	59.-	
Final Fant.Adv.	/	59.-	79.-
Flintstones	/	/	69.-
Joe & Mac	/	59.-	69.-
Kirby Dreamland	/	/	69.-
Mario Land 2	/	59.-	69.-
Mega Man 3	/	59.-	69.-
Mystic Quest	/	59.-	69.-
Parasol Stars	/	/	69.-
Populous	/	/	69.-
Star Wars	/	/	69.-
Top Rank Tennis	/	59.-	

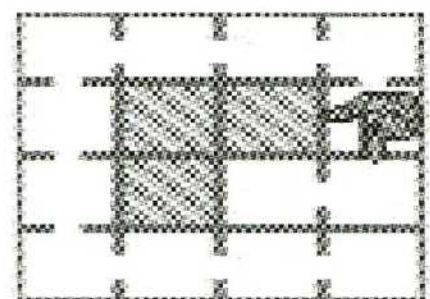
**089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70**

GAME BOY

1 Spieler

Elite

Juli

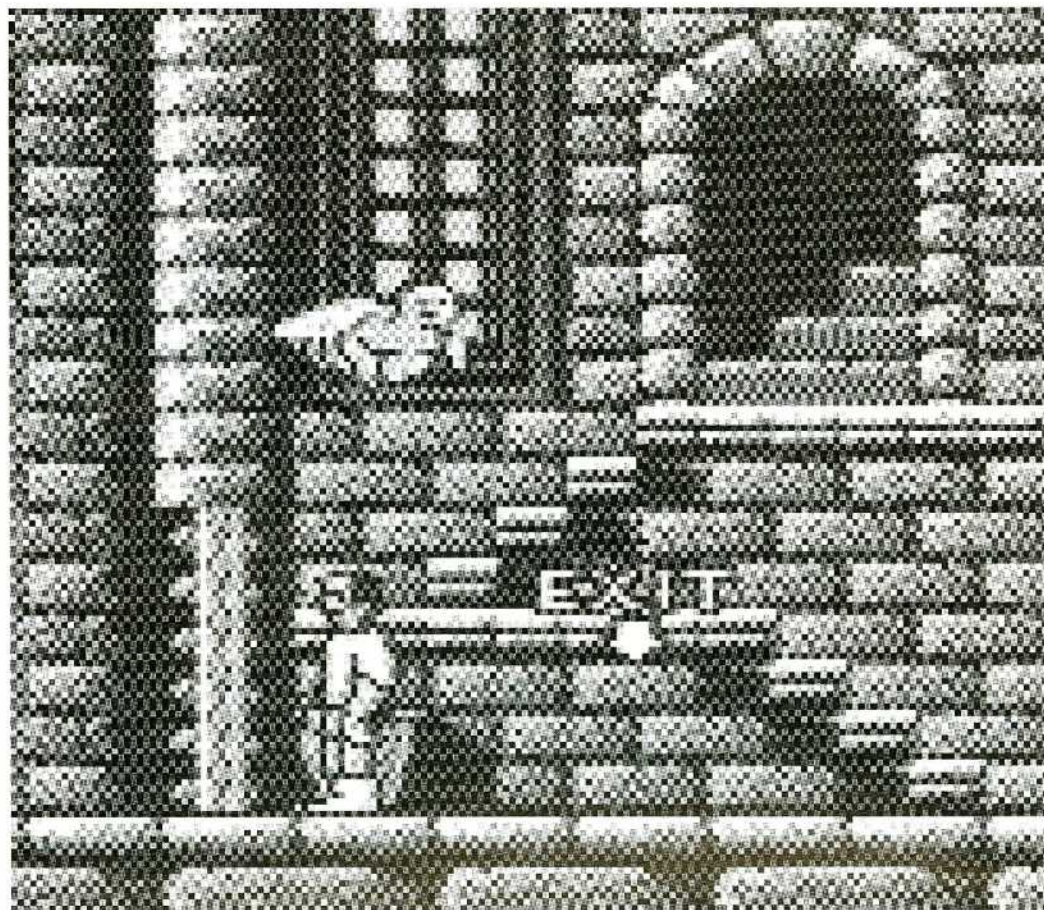


Verlaufen? Ein Blick auf die Karte bringt Klarheit

Ein ganz besonderes Gespann sind Frankie und Bitsy, beides Produkte der Ersatzteilchirurgie des längst verstorbenen Dr. Franken

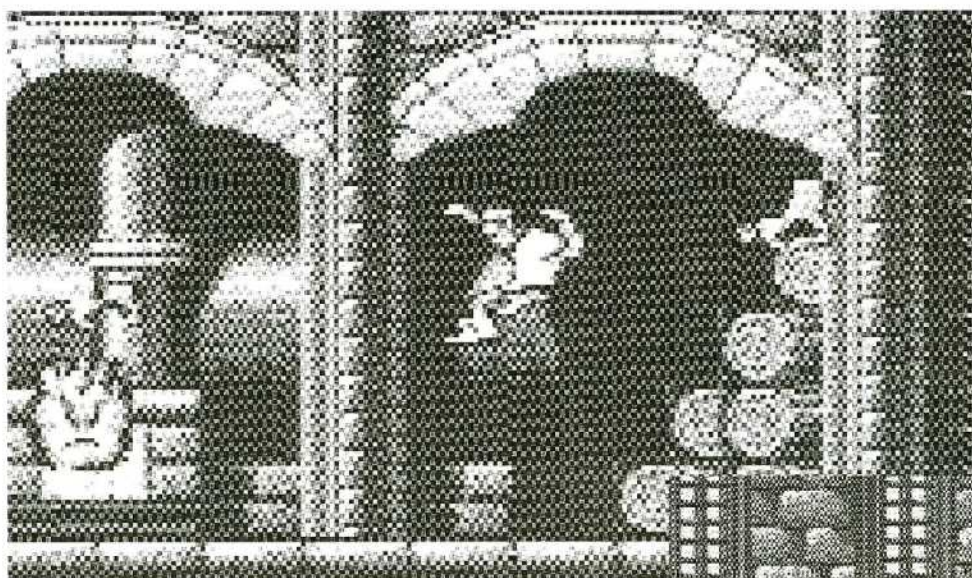
DR.

FRANKEN 2



Seit der siegreichen Verteidigung der heimatlichen Burg gegen eine böse Mutantenbrut - so das Ende vom Lied in Teil eins - leben beide glücklich und zufrieden in stiller Zufriedenheit. So glücklich, daß sie gar nicht bemerkten, wie das Gemäuer allmählich zerfiel. Ganz zu schweigen von der Stromrechnung, die mit der Zeit ins Astronomische wuchs. Keine Frage: Geld muß her!

Wie gut, daß Frankie von einem gigantischen Schatz gehört hat, der gut versteckt im benachbarten Landschloßchen des Doktors versteckt liegt. Also macht er sich flugs auf den Weg, das Gold zu bergen. Wie schon im ersten Teil des Games müßt Ihr unseren Helden durch viele hundert Räume steuern, um diese nach allerlei Schlüsseln, Werkzeugen und anderem Krimskrams abzusuchen.



Auf der Suche nach dem verschollenen Schatz muß sich Frankie wirklich vorsehen

Dummerweise stoßt Ihr während Eurer Mission auf zwei Probleme: Erstens befinden sich diese Gegenstände meistens recht hoch in der Luft und können erst nach einer

gewagten Klettertour in Besitz genommen werden, und zweitens wimmelt es in den alten Hallen nur so vor lauter Monstern und Bestien, die einen unersättlichen Heißhunger auf Frankies spärlichen Energievorrat entwickeln.

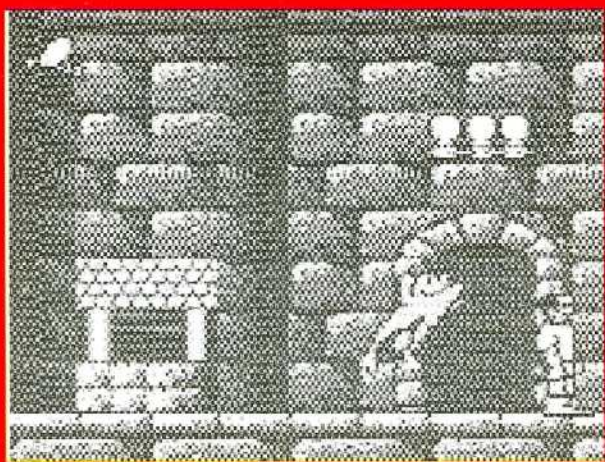
Ein flinker Joypad-Daumen ist aber nur eine Voraussetzung,

Jeder der vielen hundert Räume sieht anders aus

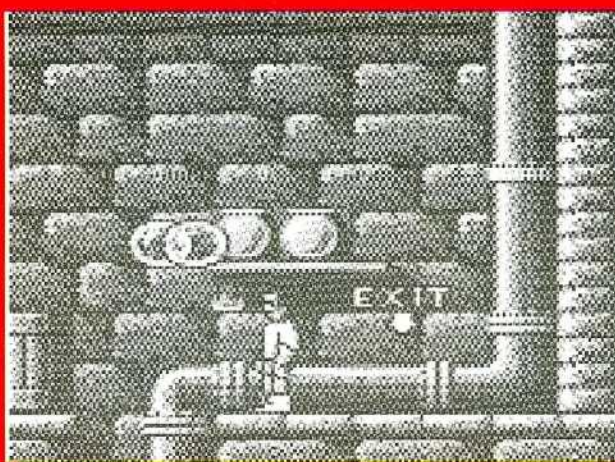
um das Spiel zu gewinnen. Mindestens genauso wichtig ist ein wenig logisches Denkvermögen, denn an viele Kostbarkeiten kommt Ihr nur mit Grips heran. Falls also irgendwo eine einsame Kanonenkugel herumliegt, solltet Ihr diese schnellstens zu einem ansonsten schußbereiten Geschütz bringen. Wenn Ihr jetzt richtig kombiniert, ist vielleicht eine sonst fest verschlossene Tür kein ernstzunehmendes Hindernis mehr. Abgesichert wird übrigens per Paßwort, das leider ziemlich lang ist. Eine Spielstands-batterie würde nicht schaden. Was soll's! So oder so hat Elite mit „Dr. Franken II“ ein heißes Eisen im Feuer. Wir sind gespannt. Ihr auch?

Martin Klugkist

Mit Frankie auf Schatzsuche ...



Ihr habt zwar eine kleine Wumme dabei...



... aber viele Gegner und Objekte sind dagegen immun

Na, gefällt Euch 'TOTAL!'? Wie bitte? Etwa nicht? Na gut, dann habt Ihr jetzt die Gelegenheit, uns Eure Meinung zu sagen und dabei vielleicht sogar noch etwas zu gewinnen! Also, schnippelt diese Seite aus dem Heft, macht Eure Kreuzchen, Euren Otto drunter und schickt die Geschichte an: **MVL, TOTAL!-Umfrage, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg** Kopien können wir leider nicht annehmen. **Sorry!** Unter allen Einsendern verlosen wir 10 Jahresabos von TOTAL!, dem ultimativen und absolut unabhängigen Magazin für alle Nintendo-User. **Einsendeschluß ist der 17. Juli '93.** Der Rechtsweg ist – wie alle anderen auch – gänzlich ausgeschlossen.

1 Welche Konsole(n) besitzt Ihr?

- Super NES ☐
- NES ☐
- Game Boy ☐
- Sega Mega Drive ☐
- Sega Master System ☐
- Game Gear ☐
- PC Engine ☐
- Neo Geo ☐
- Atari 2600 ☐
- Ein anderes, und zwar: ☐

Ich besitze keine Spielkonsole ☐

2 Welche Konsole(n) wollt Ihr Euch demnächst kaufen/schenken lassen?

- Super NES ☐
- NES ☐
- Game Boy ☐
- Sega Mega Drive ☐
- Sega Master System ☐
- Game Gear ☐
- PC Engine ☐
- Neo Geo ☐
- Atari 2600 ☐
- Ein anderes, und zwar: ☐

Ich bin rundum glücklich ☐

3 Besitzt Ihr auch einen Heimcomputer? Wenn ja, welches Modell?

- PC XT, 286 ☐
- PC 386, 486 ☐
- Amiga ☐
- C-64 ☐
- Apple Mac ☐
- Atari ST ☐
- Philips CD-I ☐
- Commodore CDTV ☐
- Einen anderen, und zwar: ☐

4 Was findet Ihr an einer Spielkonsole wichtig?

- Grafik/Farben ☐
- Sound/Musik ☐
- Bewegungsabläufe ☐
- Spiespaß ☐
- Komplexität der Spiele ☐
- Spielevielfalt/-anzahl ☐

5 Welche Spieltypen mögt Ihr am liebsten?

- Jump&Runs ☐
- Action/Ballerspiele ☐
- Sportspiele ☐
- Strategiespiele ☐
- Rollenspiele/Adventures ☐
- Simulationen ☐

6 Wieviel Geld gebt Ihr durchschnittlich im Jahr für Videospiele aus?

DM

7 Wieviele Spiele habt Ihr bis jetzt?

Wieviel Geld gebt Ihr im Monat für Videospiele-Zeitschriften aus?

DM _____

Wie seid Ihr auf TOTAL! aufmerksam geworden?

- durch Werbung im Fernsehen ☐
 durch Werbung in Zeitungen/
 Zeitschriften ☐
 durch Werbung in Prospekten/
 Katalogen ☐
 durch Freunde ☐
 am Kiosk ☐
 beim Videospielhändler/im
 Kaufhaus ☐

Lest Ihr TOTAL! allein, oder werfen auch noch andere einen Blick hinein?

Keiner sonst ☐

Außer mir _____ Personen

Habt Ihr Eure (1) Spielkonsole(n), (2) Module, (3) TOTAL!...

- | | 1 | 2 | 3 |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| ...selbst gekauft | ☐ | ☐ | ☐ |
| ...geschenkt bekommen | ☐ | ☐ | ☐ |
| ...verschenkt | ☐ | ☐ | ☐ |

Wie informiert Ihr Euch über Videospiele-Neuheiten?

- durch Werbung im Fernsehen ☐
 durch Werbung in Zeitschriften ☐
 durch Freunde ☐
 durch spezielle Zeitschriften,
 wie z.B. TOTAL!
 oder GAMERS ☐
 andere, und zwar ☐

 gar nicht ☐

Über welche Art von Produkten möchtet Ihr in TOTAL! noch informiert werden?

- Fernseher ☐
 HiFi-Geräte ☐
 Computer ☐
 Welche? _____
 Andere Videospiel-Systeme ☐
 Welche? _____
 Autos ☐
 Motorräder ☐
 Kleidung ☐
 Sport-Ereignisse ☐
 Kinofilme ☐
 TV-Programme ☐
 Bücher ☐
 Beruf/Ausbildung ☐
 Trends In/Out ☐
 Reisen ☐
 Computer-Camps ☐
 Andere Infos, und zwar _____
 Nichts, nur Videospiele ☐

Spielt nur Ihr, oder auch jemand aus Eurer Familie oder Eurem Freundeskreis mit Eurer Konsole?

- Nur ich ☐
 Auch andere unter 14 Jahren ☐

- Alter _____
 männlich ☐
 weiblich ☐

- Auch andere ab 14 Jahren ☐

- Alter _____
 männlich ☐
 weiblich ☐

Bitte bewertet nun die einzelnen Rubriken von TOTAL! Wovon wollt Ihr mehr, was soll gleich bleiben, was sollten wir einschränken?

- | | mehr | gleich viel | weniger |
|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totally New/News | ☐ | ☐ | ☐ |
| Leserbriefe | ☐ | ☐ | ☐ |
| Story/Reportage | ☐ | ☐ | ☐ |
| Interview | ☐ | ☐ | ☐ |
| Test SuperNES | ☐ | ☐ | ☐ |
| Test NES | ☐ | ☐ | ☐ |
| Test GameBoy | ☐ | ☐ | ☐ |
| Preview | ☐ | ☐ | ☐ |
| Background/
Hintergrundinfos | ☐ | ☐ | ☐ |
| Tips & Tricks | ☐ | ☐ | ☐ |
| Charts | ☐ | ☐ | ☐ |
| Toys | ☐ | ☐ | ☐ |
| Listen Up!/Musik | ☐ | ☐ | ☐ |
| Register | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kleinanzeigen | ☐ | ☐ | ☐ |

Welches ist Euer absolutes Lieblingsspiel?

Persönliche Daten (nur ausfüllen, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name _____

Anschrift _____

Ort _____

Alter _____ männlich ☐ weiblich ☐Schüler/Student ☐ Azubi ☐
 Berufstätiger, welche Berufsgruppe _____

**Als letztem System
beschert Titus dem
Super NES sein
Blues-Brothers-Spiel.**

**Wir haben uns für
Euch in den schwar-
zen Anzug gezwängt
und einen Blick über
den dunklen Brillen-
rand geworfen.**



Jake und Elwood, die Blues Brot-her's – lässig und wie im-mer im Auf-trag des Herrn unterwegs

SNES
1 - 2 Spieler
Titus
August

BLUES BROTHERS

PREVIEW

Blues Brothers - das Spiel ohne Filmbezug



Die Mutation zu den „Super Blues Brothers“ ist in vollem Gange



Das haben wir doch schon mal irgendwo gesehen, oder etwa nicht?



Das musikalische Levelende animiert zu neuen Höchstleistungen



Erst etwas später geht's in bluesigere Gefilde – und die sind echt hart!

Jake und Elwood Blues auf dem Weg zu ihrem Wohltätigkeitskonzert: Das klingt vertraut. Man spitzt die Ohren, wirft das Super NES an und hofft auf anarchische Straßenjagden, ausflippende Gospel-sänger und wild mit der Kalaschnikov fuchtelnde Verlobte. Ob wenigstens auf dem 16-Bitter, wenn schon nicht auf seinen kleinen Brüdern, die Spielhandlung in groben Zügen an den Film angelehnt ist?

Nichts da: Um gleich deutlich zu machen, daß die zwei Chaosbrüder nur als Vorwand für ein klassisches Hüpfspiel dienen, setzt Titus die beiden auf einer knallbunten Wiese ab. Eigenwillig wie die zuweilen schmerzhaft Farbbebung sind auch die fliegenden und kriechenden Monster, die Jake und Elwood sich per Pistolenschuß vom Leib halten müssen. Vom Film also keine Spur, auch wenn es später durch eine Kanalisation (wie aus Sonics und Marios Kellern) und über Gefängnismauern (schön hinter Maschendraht) geht. Die liebevoll animierten Brüder müssen auf ihrem Weg zum nächsten Konzert, das heißt, zum jeweiligen Levelende in Form einer Jukebox, so viele Schallplatten wie



Endlich andere Grafiken! Auf dem Weg zu dieser Stelle gibt's bereits etliche wirklich hinterhältige Fallen zu überleben



Wenn Ihr Euch an diese Stelle des Films nicht erinnern könnt, macht Euch keine Sorgen. Filmbezug gibt's bei BB

Extraleben, Energie und Rücksetzpunkte in Notenform sind zu finden. Spielt man zu zweit, ist eine sehr genaue Koordination erforderlich, damit keiner den anderen in Gefahr bringt. Dafür könnt Ihr jederzeit Huckepack reiten und springen. Der lange Elwood kann sich übrigens höher recken, dafür duckt sich Jake mit typischem Belushi-Hüftschwung. Schade, daß

er keine Überschlüge einlegt! Etliche gemeine Stellen und eine zu krümelig ausgefallene Kollisionsabfrage lassen den Griff zum höheren Schwierigkeitsgrad in der Luft abbrechen. Zu einfach dürften die Blues Brothers für recht wenige werden... Ändern die Jungs von Titus nichts mehr am Modul, wird es die Lager spalten: Wer nichts außer einem etwas grelles Jump&Run erwartet, dürfte mit den Blues Brothers relativ glücklich werden. Filmkenner und Puri-sten dagegen lassen sich auch von der arg verfremdeten, wenn auch fetzigen „Original“-Musik in keinsten Weise trösten.

Eva Hoogh

UL-TECH
WONDERLAND
VIDEOSPIELE



Besssererstr. 23/1
7900 Ulm
Tel.: 0731/619807

GAME BOY

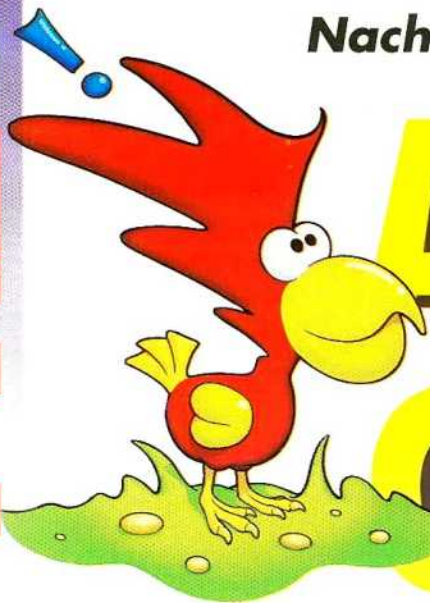
Mindscape

Juli

**So ein Hähnchen lebt
bekanntermaßen etwas ge-
fährlich. Dennoch erträgt der
größte Teil des Federviehs**

**tapfer sein Schicksal, selbst wenn die Tierchen
in Restaurants in Weißweinsöße oder als**

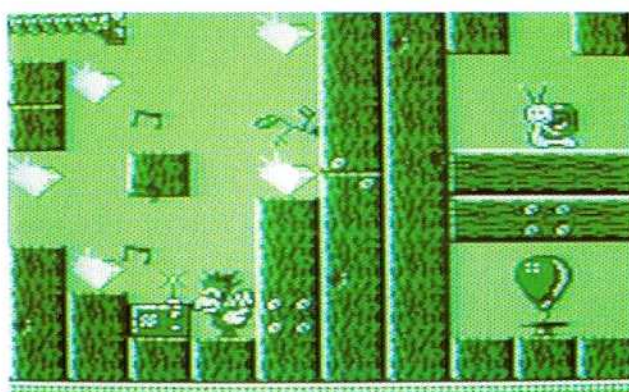
Nachschub für Legebatterien enden.



ALFRED CHICKEN

Doch jetzt ist das Maß voll: Alfred Chicken, seines Zeichens Geflügel-Rambo, wehrt sich! Grundlos ist seine Wut nicht: Der gemeine Meka-Chicken (der heißt wirklich so) hat Alfreds Lieblingshenne sowie seinen besten Freund gekidnappt und will sie für wirklich schmerzhafteste Experimente mißbrauchen. Mit den Ergebnissen dieser schmutzigen Versuche will dieser Bösewicht nichts anderes als die Weltherrschaft an sich reißen.

Jetzt ratet mal, wer unser tapferes Hähnchen in die Schlacht gegen das Böse führen wird! Richtig! Also



Niedliches Jump&Run oder brutales Desaster?

**Geheimnisvoll
und phanta-
stisch zugleich:
die Hähnchen-
Spielweise**



ölt schon mal Euer Joypad, denn in diesem Jump&Run stehen zwischen Alfred und seinen Freunden satte elf Levels. Natürlich will ein ganzes Rudel voller Feinde im wahrsten Sinne des Wortes ein Hühnchen mit Alfred rupfen. Ein paar Eierwürfe reichen aber, um sich diese Meute vom Leibe zu halten, vorausgesetzt, Ihr habt diese Geschosse vorher in genügender Anzahl aufgesammelt. Das Programm hat grafisch eine ganze Menge drauf. Auf dem



**Alfred: Ein
Gockel zeigt
der Welt die
Zähne**

Bildschirm tum-
meln sich viele
schnuckelig ani-
mierte Figuren,
die mitunter viel
zu süß zum Ab-
schießen sind.

Ansonsten war-
ten noch unzäh-
lige Geheimräume,
Warps und Punkte-
boni auf Euch.

Mindscape will seinen Spargel-Adler auf

den Game Boy
und das SNES
loslassen. Die
Version für das
Handheld wer-
den wir vermut-
lich schon in der
nächsten Ausga-
be total gründ-
lich unter die
Lupe nehmen
können. Etwas



Chicken-Fight: Da gackern alle Hühner...

mehr Geduld müssen die Besitzer der großen Nintendo-Konsole aufbringen, denn die 16-Bit-Version wird noch bis Weihnachten auf sich warten lassen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Martin Klugkist

THE ORIGINAL
HYPERCOLOR
BY
COOL CODE

Hier gibt's die Klamotten mit dem Farbtick:

! 1000 • ER Textilhandel • Wertheim • Sparhaus Sieke • Hertie • Jeans Discount • Lifestyle Sports + Sportswear • Kaufhof Alexanderplatz • Kaufhof Hauptbahnhof • 0-1055 • Schatzinsel • 0-1093 • New Traffic • 0-1142 • Moden von MaZu • 0-1156 • Horten • 0-1185 • WED-Kauf • 0-1220 • Feeling for Fashion • 0-1233 • Jeans Eck • 0-1260 • Mode-Eck • 0-1272 • L & S • 0-1295 • Sommer's Mode • 0-1300 • Sport & Freizeit • 0-1532 • Wolljule • 0-1550 • Joker Jeans u. Sportswear • 0-1930 • NEMA • 2000 • Kaufhof • 0-2000 • Kaufhof • 0-2255 • Heringsdorfer Modemarkt • 2400 • T-Shirt • 2407 • Copy Print • 2944 • Schuhhaus A. Peters • 3000 • Karstadt • 0-3010 • BuB Sportartikel • 3100 • Karstadt • 3150 • Sportshop Jäschke • 3300 • Magic-Print • 3330 • Like Best Shirts • 3352 • Höfer Sport • 3380 • Deckert • 0-3400 • Kinderladen Lollipop • 3423 • Sport Schiffer • 3500 • B. Binder • Kaufhof • 3508 • Sport-Treff • 3520 • HVB-Sport Shop • 3530 • Sport Stube • 3550 • Sport Mewes • 3579 • Na Sowas • 4000 • Kaufhof • 0-4020 • Gesundheits- u. Sanitäts-Center • Karstadt • Kaufhof • 4050 • Boys and Girls • Kaufhof • 4054 • Mobil Sport • 4080 • Von der Brack • 4132 • Helle's Sportkauf • Op de Hipt Schuhe • 4150 • Kaufhof • 4152 • Schuh + Sport Krihn • 4200 • Kaufhof • 0-4200 • Waltraud's Boutique • 4220 • Sport + Schuh Bogen • 0-4241 • Modeboutique Monika • 0-4250 • Naumann Damenmoden • 0-4270 • Uncle Sam • 4300 • Sport-Shop • Karstadt • 0-4306 • Boutique am Markt • 4350 • Harry's Shirt Shop • 4358 • H. Posdziejch • 0-4372 • Schneider's Strumpfboutique • 4400 • Karstadt • 4407 • Schuh + Sport Freckmann • Tennis + Squash Erndetten • 4440 • Sport u. Chic • 4444 • Uchi's Freizeitmoden • 4500 • Gleixner Sportmoden • 0-4500 • Bluebird Jeans u. Sportswear • 0-4530 • Mode & Freizeit • 4600 • W-B • Sportartikel • 0-4600 • Wisopo • 4620 • Padberg-Sports • 4630 • Böhl/Blum • Sport Voswinkel • 4650 • Westfalen Kaufhaus • 4690 • Sport Ladda Intersport • 0-4700 • ABS-Moden • for you • Jean Mode • M. u. M. Jeans • 0-4701 • Modegalerie Tendenz • 0-4701 • Modeecke & Solarium • 4730 • COOL Boutique • Sparhaus Ammerlaan • 0-4732 • Mode und ein bißchen mehr • 0-4733 • Jeans & Mode • 4770 • Kaufhaus Kerber • ModeSport-Freizeit • 4790 • E. Friedhoff • Sport Shop Kaiser • 0-4800 • Jeans Shop Fanatic • 4830 • Hertie • 0-4860 • Boutique am Markt • 4873 • Sport Glösel • 5000 • Kaufhof • Karstadt • 0-5010 • Hertie • 0-5020 • A. & V. Schneider • Ev's Corner • 5060 • CACAO • 0-5083 • Textil Mode Shop • 5090 • Röhrich Sparhaus • 0-5101 • Bekleidungs- u. Geschenk-Boutique • 5142 • Sparhaus Peisen • 5160 • Kaufhof • 0-5210 • Wüscheladen • Jeansboutique am Markt • Modeboutique & Karibik Sun • 0-5217 • Sabine's Trend Shop • 0-5234 • America'n Leder & Jeans Center • 0-5305 • Textilhaus Wilke • 0-5320 • Trinker Sport + Freizeit • Kinder- u. Jugendboutique • 0-5322 • Geschenk- u. Modetruhe G. Estel • 0-5400 • Sporttreff • 0-5401 • Malli-Center • 0-5402 • Modehaus Maxi • 5439 • Sport Ofterdinger • 5483 • Sparhaus Nett • 5500 • Boys and Girls Fashion • 0-5500 • Blue Fashion • Zwerg-Kindermoden • 0-5502 • Kindermoden E. Mühllhaus • 0-5507 • Jeansshop Döring • 5568 • Sparhaus Leder-Lehner • 0-5600 • Mode-Paradies Kirstin • 5603 • Becher's Modeshop • 0-5620 • Hartmann's Jeans-Point • 5630 • Sport Croll • 0-5630 • B+C Moden • Ping Pong • 0-5700 • Gunzel ist Mode • 0-5703 • E. Henning • 0-5706 • Top Shop • 0-5804 • Baby-Ausstattung u. Secondhand-Shop • 5900 • Sparhaus Langenbach • Sport As • 0-5900 • Kaufhaus Schwager • 0-5906 • Wedi Moden • 5970 • Schuh + Sport Brücher • 6000 • Hertie • 0-6000 • Kinderboutique „Kleiner Spatz“ • Maximilians Minimoden • 6050 • Kaufhof • 0-6056 • Lana's Boutique • 0-6060 • Kick-Sport- u. Trachtenmode • 6072 • Hänsel & Gretel • 6074 • Sport AS Schickedanz • 0-6080 • Sparhaus H. Brauns • 0-6083 • Utes • Modestübchen • 6090 • Hits für Kids • 6100 • Kaufhof • 0-6100 • Dingsda • 0-6120 • Modehaus Lindenlaub • 0-6200 • Gabis • Textilboutique • Young Style • Jeansboutique • Kindermoden Krüger • Mode Aktuell • 0-6213 • Intershop • 6300 • Carl Frank • 0-6300 • Sport + Freizeit • Kinderkiste • 6330 • Globus • Sport Best • 6400 • Hohmann & Heil • 6450 • Kaufhof • 6460 • Flach-Bekleidungs- u. Kaufhaus Joh • 0-6500 • Intersport Giessbübel • 0-6516 • Sport-Camping-Freizeit B. Beier • Nesthäkchen • 0-6540 • Joong Style • 0-6551 • Evi's Fundgrube • 0-6570 • City-Moden H. & P. Bause • 6572 • Modetruff • 6600 • Kaufhof • 0-6600 • Mode • Haselbarth • 6625 • Sportline • 6630 • Pieper • 6680 • Kaufhof • 6700 • Jeans Palast • 0-6710 • Jeans-Stube • 6718 • Mode & Textil • Eich • 6780 • Sport Mode Freizeit • 6781 • R. Becker • 6800 • Karstadt • 0-6806 • Kids u. Teeny Shop • 0-6840 • Fundstube • Springer • 0-6901 • Globus • 0-6906 • Jeans Shop • 0-7010 • Karstadt • 0-7027 • M.v. Fürstenhoff • 7045 • Las Vegas • 0-7113 • Steffi's Young Corner • 0-7127 • Modehaus Fischer • 0-7200 • Baby & Kids • Sport + Freizeit Boutique • 0-7205 • Kids & Junimoden • 0-7242 • Modehaus Glöckner • 0-7253 • Baby- u. Juniorshop • 7300 • Mode Pato • 0-7304 • Night & Day Collection • 7320 • NU*FA Jeans u. Sportswear • 0-7400 • Sportcenter • 0-7422 • Mode-Kuß • 7500 • Pappa La Pappa • 0-7500 • Donbrowski • 0-7512 • Mode-Swing • 0-7700 • Sport Veith • 7917 • WIWO • 0-7950 • Jeans Boutique Theuring • 7990 • Trimm Trapp • 8000 • Western Store • Kinsti Sport & Sportswear • 8052 • Polo Thousand Colors • 8068 • Kaufhaus Urban • 8070 • Wagner • 0-8101 • Klamottenkiste • 8123 • Sportswear Shop • 0-8142 • T. u. B. Moden • 8200 • Sport Ankirchner • Sparhaus Güthlein • 8208 • Versandhaus Schraml • 0-8250 • Brant- u. Abendmoden • Sport Kirsten • 0-8280 • Lorbeer's Boutique • 8300 • Advantage • 8312 • Kids and Teens • 8353 • Sport Schedel • 8360 • Karstadt • 8370 • Champion Shop • Kaufhaus Bauer • 8392 • Schuhhaus Bauer • 0-8399 • Reviv • Textilwaren • 8400 • Sport Tahedi • 0-8400 • Paul & Paula • Moderate Fashion • 8420 • Sport-Studio Kelheim • 8430 • Kaufhaus Hackner • 8450 • Sport Ried • 8484 • Die Kinderstube • 8490 • Sport Warner • 8495 • Sport + Modehaus Wittmann • 8501 • Textil • E. Kasten • 8510 • Bätz • 8580 • Becher • 8581 • Sport-Treuer • 0-8600 • S. Sellnau • Sparhaus Krauss • 8624 • Sport u. Mode • 8630 • Sport Hess • 8640 • Sport Schmidt • 8700 • Sport-Spahr • 0-8700 • Sport Heinze • 8720 • Sport Geyer • 8734 • Tropics • 8750 • Kaufhof • 8758 • Ruffmann • 8800 • Sparhaus Voltin • 8858 • Sport-Dünstl • 8908 • Sport Bogner • 8922 • Sport Schuster • 8942 • Freizeit Sport • 0-9050 • Textil-Oase • 0-9051 • Sport Fuchs • 0-9072 • Sport + Mode Club • 0-9112 • Pipi L. • 0-9270 • Uhl-Moden • 0-9290 • Dietrichs Textilien • 0-9300 • Sportshop Weiva • 0-9330 • HATHI CENTER • 0-9360 • Sparhaus Zschopau • 0-9373 • Sport Seifert • 0-9413 • Ross Sport u. Freizeit Shop • 0-9416 • Modehaus Bleyl • 0-9430 • Intersport Glass • 0-9550 • Modeatelier • 0-9610 • Apache Jeans u. Sportswear • 0-9620 • I. Gilg • 0-9621 • M. Keller • 0-9624 • Hekla-Mode-Quelle • 0-9650 • Sparhaus Schulze • 0-9708 • Textil-Hurlbeck • 0-9800 • Morle's Kindermoden • LUX-3898 • Players Sports

absolut neues design!

Die Klamotten mit dem Farbtick!
Faß sie an und sie wechseln die Farbe!

Shirts, Sweats, Bodys, Leggings usw.

Überall in Boutiquen, Sportgeschäften und guten Kaufhäusern!

Cooler als die nackte Haut!

Hypercolor

THE ORIGINAL
HYPERCOLOR
BY COOL-CODE

Apex 0211-6790064-5

Schuhe von **VANS**®

SNES**1 Spieler****Konami****Preis 120**

Wikinger kennen ja bekanntlich keine Angst, auch dann nicht, wenn sie von Aliens entführt werden. Wenn da jemand Angst haben muß, dann sind es die Entführer...



Es waren einmal drei tapfere Wikinger: Olaf der Stämmige, Baleog der Wilde und Erik der Schnelle; Brüder allesamt und jeder ein Meister auf seinem Gebiet. Olaf beherrschte den Umgang mit dem Schild perfekt – nicht nur, daß er damit seinen Gefährten Deckung geben oder sich damit vor Steinschlag schützen konnte, er war auch in der Lage, damit seinen Fall zu bremsen, so daß er Abgründe im Gleitflug überqueren konnte. Nur eines konnte er

einem derart harten Schädel versehen, daß er damit problemlos Felsen einrennen konnte – eine seltsame Art der Kopfarbeit. Die Drei waren also sehr ungleiche Brüder, aber im Team waren sie dank ihrer Fähigkeiten unschlagbar. Ihr Leben verlief ruhig und friedlich bis zu jener Nacht, in der ein Raumschiff auftauchte und das Trio entführte. Verantwortlich für diese Untat war der böse Tomator, der auch einige Vertreter der Erdbewohner in seinem intergalaktischen Zoo ansiedeln wollte. Und dazu erschienen ihm die drei Prachtburschen gerade richtig. Doch leider klappte es mit der Teleportation nicht so richtig und die Brüder landeten statt in dem für sie vorgesehenen Käfig mitten im Raumschiff von Tomator. Und da standen

HELDEN:
Geniale Grafiken und Animationen, guter Soundtrack, sehr gute Genre-Mischung

THE LOST

nicht, nämlich kämpfen. Aber dafür hatte er ja seinen Bruder Baleog, der ein Meister im Umgang mit Schwert und Pfeil und Bogen war. Baleog wiederum war allerdings nur schlecht gegen Angriffe geschützt, weswegen er sich mit Vorliebe hinter dem Schild seines Bruders aufhielt, wenn die Lage es erforderte. Der letzte der Brüder, Erik, konnte weder kämpfen noch sich verteidigen. Dafür war er aber nicht nur gut zu Fuß, sondern konnte auch hoch und weit springen. Zudem hatte ihn Mutter Natur mit

sie nun rum in den bizarren Gängen des Raumschiffes und überlegten sich, wie sie durch Raum und Zeit wieder in ihr heimisches Dorf zurückkommen konnten. Mit vereinten Kräften sollte es möglich sein, Tomator ein Schnippchen zu schlagen und bald wieder heimischen Boden unter den Füßen zu haben. Sicher, es würde nicht einfach werden, denn im Raumschiff wimmelte es nur so von fiesen Fallen und hinterhältigen Gegnern, aber das stört einen Wikinger ja bekanntlich nur wenig.



1 Zu Beginn sollte Baleog eine Etage tiefer für Ruhe sorgen.



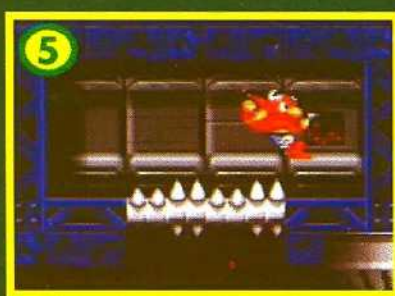
2 Dieser Apfel liefert für den Notfall frische Energie.



3 Baleog und Olaf klettern nach rechts auf die Plattform.



4 Erik muß zuerst nach links springen und dann die Leiter hinunterklettern.



5 Bei dieser hinterhältigen Dornenwalze hilft nur ein weiterer Sprung.



6 Mit dem Aufzug geht es ein Stück(!) nach oben, damit das störende Kraftfeld ausgeschaltet werden kann.

Zwölf Tips für angenehme

Hier ist eine Fast-Komplettlösung eines frühen



FEIGLINGE:
Frustrationpotential hätte sich
mit Restart-Punkten
verringern lassen,
Zweispeler-Modus zu zäh

Und außerdem: Die Drei sind nicht allein auf sich gestellt. Denn letztendlich ist es Eure Aufgabe, die Helden auf ihrer Heimreise zu steuern. Und diese Reise hat es in sich, führt sie doch durch fünf verschiedene Welten und 36 Levels, in denen sowohl Euer Geschick im Umgang mit dem Joypad als auch Euer strategisches Talent auf das härteste gefordert werden. Denn die Hindernisse, die Euch den Weg versperren, lassen sich nur durch die geschickte Kombination der Fä-

Gelernt ist gelernt...

Ofthmals ist taktisches Vorgehen gefragt.
Hier sind einige Tips.



In solchen Situationen ist
Olafs Schild ganz praktisch...



...und Baleog kann die
Fieslinge dann aus sicherer
Distanz erledigen.



...wodurch
Stützbalken zum
Vorschein
kommen. Jetzt
schießt Baleog auf
den Schalter...

Haltet immer
Ausschau nach
Schaltern. An dieser
Stelle sollte Olaf
zum Schalter
schweben und ihn
betätigen...



...und eine stabile Brücke
erscheint. Ansonsten
würden die Dornen sehr
unangenehm werden!

unmöglichsten Stellen zu finden oder Schalter umzulegen, auch ist es manchmal notwendig, daß sich die Leuten ihren Weg freisprengen oder Erik seinen Kopf gebraucht. Denn nicht alle wichtigen Gegenstände liegen so offensichtlich in der Gegend herum, oft gibt es auch versteckte Räu-

eher Trainingscharakter. In der Steinzeitwelt geht es dann schon etwas heftiger zur Sache, und in der Pyramiden-Welt kommen erste Streßgefühle auf. Nach einem Besuch in der Technikwelt, in der die Wikinger mit so ungewohnten Hilfsmitteln wie Greifarmen Bekanntschaft machen, geht es in die

VIKINGS

TITEL STORY



Der Dinosaurier wartet
schon auf sein
Mittagessen. Aber die
Herren wollen nicht!

higkeiten Eurer Helden umgehen, die Ihr vollzählig zum Ausgang eines jeden Levels geleiten müßt. Es sind nicht nur die Bewohner der Welten, die Euch das Leben schwer machen, auch die vielen Fallen und Hindernisse müssen überwunden werden. Die Probleme mit den Bewohnern kann Baleog in Zusammenarbeit mit Olaf meist recht schnell erledigen, und auch für die Fallen und Hindernisse gibt es Lösungswege, die allerdings nicht immer sehr leicht zu finden sind. So gilt es oft, Schlüssel an den

me, in denen sich Boni finden lassen – beispielsweise besondere Waffen, Schutzschilde oder Früchte, die die Lebensenergie der Helden wieder auffrischen. Bis zu vier solcher Gegenstände kann jeder der Wikinger im Inventar haben, wobei allerdings auch noch daran gedacht werden sollte, daß wenigstens ein Platz freibleibt für eventuell wichtige Schlüssel. In der ersten Welt, dem Raumschiff von Tomator, sind die Probleme und Rätsel noch relativ einfach zu lösen, die Levels haben

Spielzeugwelt, in der die Helden durch Luftpumpen sogar das Fliegen lernen. Zum krönenden Abschluß kommt es dann zum Show-down mit Tomator, der sich als sehr harter Gegner erweist und gerne von jedem der Wikinger im Alleingang besiegt werden möchte.

Nordmänner Levels!



Anschließend können Olaf
und Baleog mit dem Aufzug
nach unten.



Hier muß Olaf seine Brüder
mit dem Schild vor den
Laserstrahlen schützen.



Erik macht nun einen Rie-
sensprung und holt schnell
den Schlüssel.



Der letzte Fiesling wird von
Baleog ausgeschaltet.



Mit dem Schlüssel wird nun
die Türe geöffnet und ...



... mit dem Teleporter geht es
in den nächsten Abschnitt.

THE LOST VIKINGS

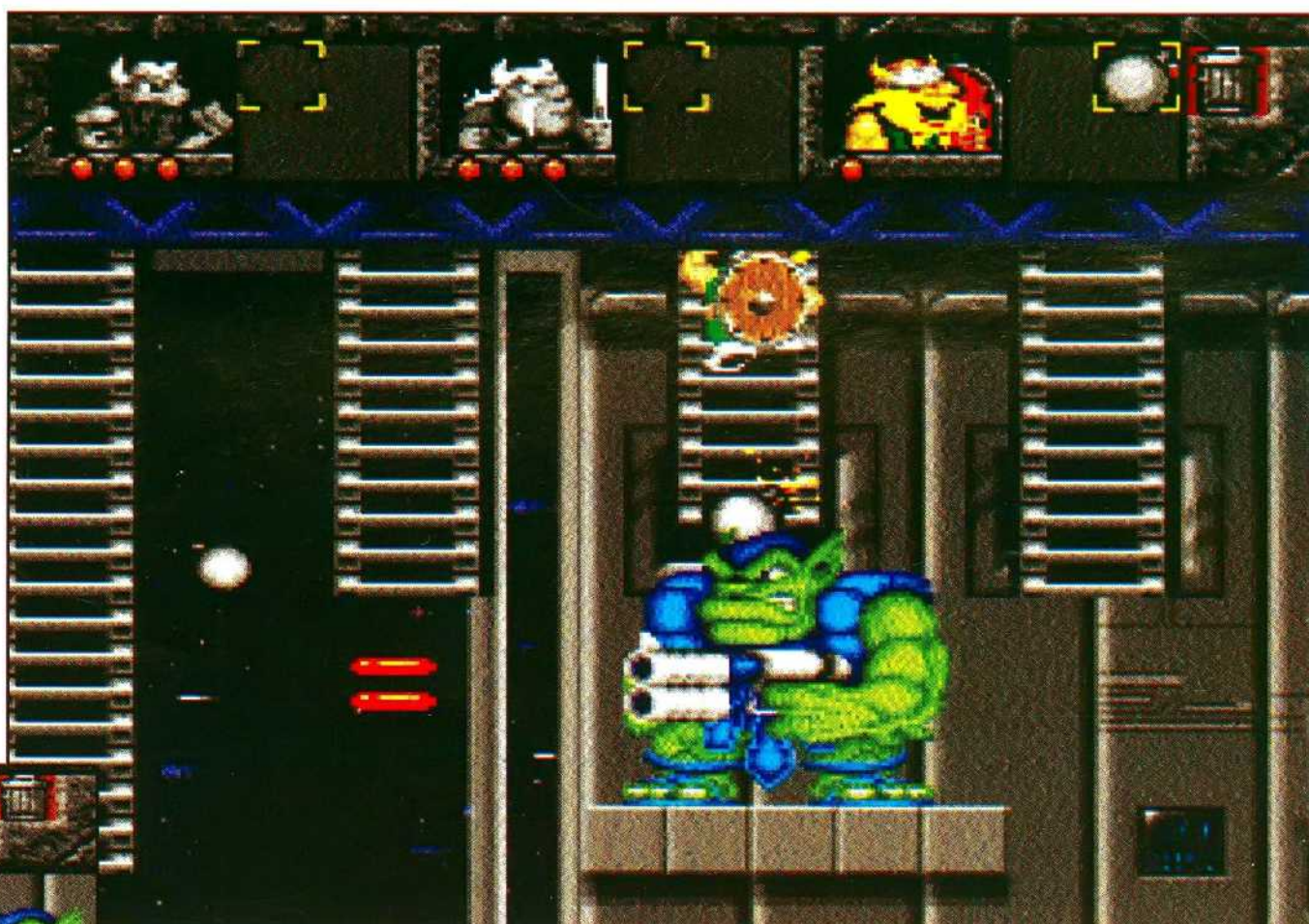
Nach jedem absolvierten Level erhaltet ihr ein Paßwort, mit dem ihr das Spiel jederzeit wieder fortsetzen könnt. Eine nette Sache, allerdings wünscht man sich manchmal in den teilweise recht langen und kniffligen Leveln irgendwo eine Art Restartpunkt, mit dem man mitten im Level weitermachen kann, wenn einem kurz vor dem Levelende noch ein Wikinger in Richtung Wallhalla marschiert. Denn insbesondere im verzwickten letzten Level kommt da leichter Frust auf, aber was soll's...

Mit „The Lost Vikings“ hat „Interplay“ eine tolle Mischung aus Strategiespiel und Jump'n Run vorgelegt, das auch Nicht-Nordmänner begeistern kann. Doch nicht nur das Spielprinzip ist hervorragend, auch die übrigen Features stimmen: Grafiken und Animationen sind schlichtweg genial, auch Soundtrack und -effekte sind hervorragend. Auf den ersten Blick erscheint auch der Zweispieler-Modus sehr interessant, bei dem ihr die Wikinger auch in Teamarbeit steuern könnt. Dabei übernimmt jeder Spieler „hauptamtlich“ die



Rolle eines der Wikinger, der dritte steht dann wahlweise beiden zur Verfügung. In der Praxis kommt es dabei allerdings öfters zu Abstimmungsproblemen, rast der Spieler, der am Master-Pad 1 spielt, zu weit vor, kann der zweite Spieler seine Figur nicht mehr steuern. Spieler 1 muß den Kollegen erst wieder „abholen“, was manchmal nur noch schwer möglich ist. Daher spielt sich

Es geht schon seltsam zu, in diesem Raumschiff.



Das ist der fiese Herr, der für alles verantwortlich ist. Er erweist sich als ziemlich hartnäckig...

dieser Modus stellenweise auch etwas zäh und erfordert gute Zusammenarbeit, ein Spieler allein kommt mit der guten Steuerung jedoch schnell zurecht. Wenn ihr Euch in diesem Sommer also mal eine kühle nordische

Brise um die Ohren wehen lassen wollt, dann ist dieses Game genau das richtige für Euch – auch wenn es dabei heiß her geht. Von diesem Spiel jedenfalls wird man in der Nintendo-Welt noch lange sprechen – vielleicht so lange, wie von den echten Wikingern???

Michael Anton

Echte Helden...



Auch moderne Technik will beherrscht sein, etwa dieser Kran...



...mit dem der Magnet bewegt werden kann. So kommt der Klotz auf den Schalter...



...füllt die Lücke und öffnet dadurch das Tor.

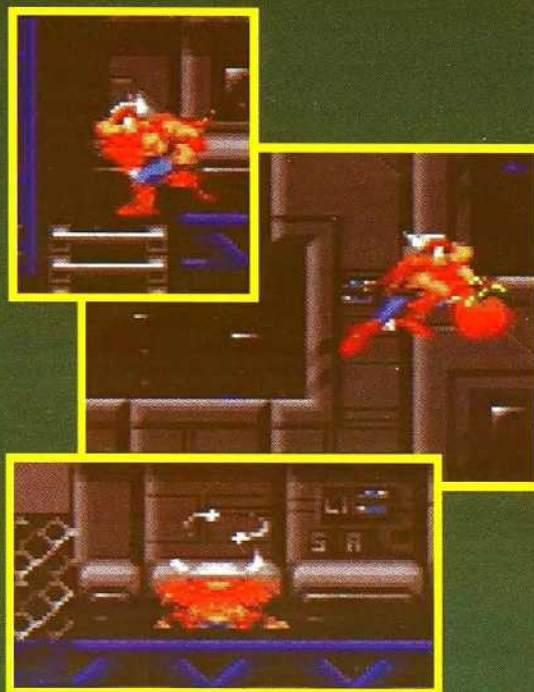


Erik kann springen und gleichzeitig Bomben werfen. Auf diese Weise wird der Generator...

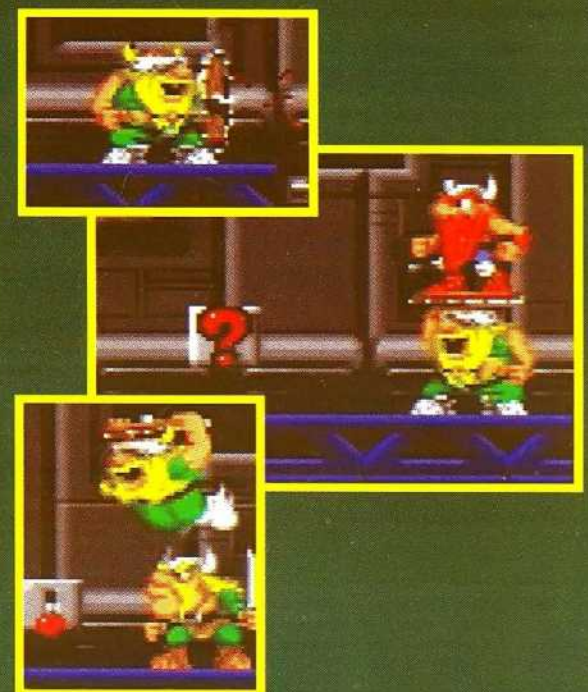
Drei, die mit allen Wassern gewaschen sind...



Baleog ist der Killer und beherrscht Schwert und Bogen. Letzterer ist nicht nur gut gegen Fieslinge, sondern auch zum Betätigen von weit entfernten Schaltern.



Erik ist der absolute Renner: Er kann nicht nur große Sprünge machen, sondern mit seinem beinhardt Kopf auch Wände einrennen.



Olaf schützt nicht nur seine Brüder mit seinem Schild, sondern kann ihn auch als hilfreiche Plattform oder als retten-den Fallschirm verwenden.

Teamwork ist gefragt...



Olaf bezieht Position und deckt Baleog, während Erik von der Plattform auf das Gewicht springt und sofort...



...wieder zurück auf die Plattform. Baleog durch-schießt die Kette, das Ge-wicht fällt...



...und betätigt einen Schalter. Die Dornen verschwinden und der Flammenwerfer schweigt.

Wir zähmen einen Skorpion...



Als erstes klettert Baleog auf die Palme und schießt eine Kokos-nuß, die in die Lücke fällt.



Erik wird ausgeschickt, um den Skorpion anzulocken. Baleog bezieht Position hinter Olaf...



...und kann aus sicherer Entfer-nung das Untier erledigen. Wie schön, wenn man ein Team ist.



Versteckte Lösungen



The Lost Vikings

Grafik



Originelle Sprites, tolle Animationen, ruckelfreies Scrolling und schön gezeichnete Hintergründe – besser geht es kaum noch.

Sound



Passend zu jeder Welt gibt es einen genialen Viking-Rap, der aber mit der Zeit etwas nervt – da könnte mehr Abwechslung sein.

Gameplay



Da qualmen Kopf und Daumen: Taktisches Vorgehen und Grips sind genauso gefragt wie präzise Joypad-Beherrschung!

Dauerspaß



Nur 36 Levels? Aber was für welche! Bis Ihr endlich vor Tomator steht, dürfte wohl mehr als ein Wochenende vergehen...

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Think
Levels 36
Schwierigkeitsgrad ... schwer
Continues unbegrenzt
Erscheint Juli '93

FAZIT
1-

...kennen keine Probleme



...zerstört, der an anderer Stelle unseren Helden ganz schön einheizen würde.



Praktisch, so eine Luftpumpe. Blast Ihr damit einen der Wikinger auf, ...



... so kann er schweben. Aber Vorsicht vor den Dornen!!!

EHREN-WIKINGER ALAN PAVLISH

Als Produzent von „The Lost Vikings“ sorgte er dafür, das der Normannen-All-Tag auf Euren Konsolen Einzug halten kann. Über seine Person, seine Arbeit im Hause „Interplay“ und die Hintergründe der Entstehung der Wikinger-Saga fragt ihn TOTAL! aus.

TOTAL!: Alan, könntest Du unseren Lesern einen Überblick darüber geben, an welchen Spielen Du in letzter Zeit gearbeitet hast, und was genau Deine Tätigkeit als Produzent umfaßt?

ALAN: Ich habe in diesem Geschäft vor ungefähr zwölf Jahren als Programmierer angefangen, zunächst auf dem Apple II+. Später waren dann auch Spiele für den VC-20, den C-64 und den Atari 2600 angesagt. Eines davon, „Wasteland“, wurde ein ziemlich großer Hit in den USA. Und auch der Macintosh blieb nicht verschont, für den ich erst kürzlich das Spiel „Out Of This World“ umsetzte, das Spiel dürfte hierzulande wohl unter dem Titel „Another World“ besser bekannt sein. Alles in allem habe ich wohl über 20 Spiele programmiert oder zumindest dabei mehr oder weniger geholfen.

Eines der ersten Projekte, mit dem ich in meiner neuen Eigenschaft als Produzent betraut wurde, war die Umsetzung von „Another World“ auf das SuperNES. Auch „The Lost Vikings“, „Rock N' Roll Racing“, „The Lord of the Rings“ und „Robocop vs. Terminator“ gehen auf mein Konto, einige dieser Titel werden aber erst noch erscheinen.

Meine Aufgabe als Produzent ist es, die gesamte Entwicklung eines Spiels zu überwachen. Nur um einige meiner Aufgaben zu nennen: Ich muß über das Konzept des nächsten Spieles nachdenken und die dafür benötigten und geeigneten Leute zusammenbringen. Bei der Ausarbeitung mitzuhelfen und den Überblick über alle Entwicklungen zu behalten, damit sie in geordneten Bahnen verlaufen, gehört ebenfalls dazu. Auch für die Fertigstellung der Anleitung zu sorgen, alle Arten von Hilfestellungen zu leisten und selbst bei der Koordinierung der Verpackungsarbeiten mitzuwirken gehört zu meinen Pflichten. Im Prinzip bin ich nicht nur Produzent, sondern auch Regisseur.

TOTAL!: „The Lost Vikings“ wird unter Deiner Leitung für verschiedene Systeme entwickelt. Gibt es ein bevorzugtes System für die hauptsächliche Programmierung, oder arbeitet Ihr gleichzeitig auf Computern und Konsolen?

ALAN: „The Lost Vikings“ wurde zunächst für das SuperNES entwickelt. Den eigentliche Programcode schrieben wir auf einem IBM PC und übertrugen die Daten nach jeder Übersetzung des Programms auf das SuperNES, um sie dort zu testen. Aber nicht alle Spiele entstehen zuerst für das SuperNES. „Another World“ beispielsweise wurde ursprünglich zunächst für den Amiga entwickelt.

TOTAL!: Gbt es auf dem SuperNES irgendwelche Einschränkungen in der Programmierung? Gibt es Beschränkungen in Sachen Speicherplatz und Größe des Spiels?

ALAN: Die größten Einschränkungen, mit denen wir auf dem

SuperNES leben müssen, sind Speicher (sowohl der Speicher auf den Modulen als auch im Gerät selbst) und Geschwindigkeit. Davon abgesehen ist das SuperNES ein Gerät, mit dem man prima arbeiten kann. Es ermöglicht viele Sprites, mehrfach scrollende Hintergründe, viele Farben, Mode-7-Grafiken und einen großartigen Sound.

TOTAL!: Wir haben in letzter Zeit wirklich tolle Spiele auf dem SuperNES gesehen. Was sind die Dinge, die Dir an „The Lost Vikings“ am meisten gefallen?

ALAN (grinst!): Nun ja. Da gibt es so viele, daß ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Ich würde sagen, am meisten gefallen mir der Humor, das durchdachte Gameplay, die praktikable Steuerung, die prächtigen Grafiken, die mitreißende Musik und

die gelungenen Levels und Rätsel. Es gibt einige wenige Vorgaben an die wir uns halten, um ein gutes Spiel von einem großartigen zu unterscheiden. Während wir an einem Game arbeiten, halten wir uns während der Entwicklung an diese Richtlinien und liefern somit ein (hoffentlich) großartiges Spiel ab.

TOTAL!: Wie kam es zu der Idee zu diesem Spiel, und wie lange haben wie viele Leute an diesem Projekt gearbeitet?

ALAN: Die Idee kam nicht von heute auf morgen. So etwas entwickelt sich im Laufe der Zeit, durch Ausprobieren von verschiedenen Konzepten. Im vorliegenden Fall wollten wir ein Spiel machen, daß einige Elemente von „Lemmings“ hat, aber von

Wikingern handelt. Bei den „Lemmings“ steuert Ihr eine Vielzahl von Figuren mit verschiedenen Eigenschaften. Im Laufe der Zeit haben wir die vielen verschiedenen Wikinger auf drei reduziert, die man gleichzeitig steuert. Ich denke, daß es egal ist, worum es in einem Spiel geht, was also das Konzept ist, solange nur Elemente darin sind, die für Spielspaß sorgen. Wenn ich beispielsweise sage, ich möchte gerne mal ein Spiel über italienische Klempner machen, dann würdet Ihr mich geradewegs auslachen. Aber was sind die Mario Brothers denn anderes?

Es hat etwa ein Jahr gebraucht, bis die „The Lost Vikings“ in See stechen konnten. An der Fertigstellung waren bis zu drei Programmierer, sechs Zeichner und ein Musiker beteiligt, viele Leute haben Ideen zum Aufbau der Levels beige-steuert, und da war natürlich auch noch der Produzent... Ich schätze, daß mindestens 20 Leute ihre Hand im Spiel hatten.

TOTAL!: Habt Ihr das Spiel ganz genau vorausgeplant oder habt Ihr ein Standardvorgehen bei der Programmierung eines Spiels? Könntest Du unseren neugierigen Lesern einen Einblick in die Reihenfolge der Vorgänge bei der Entwicklung eines Spieles geben?

ALAN: Nein, wir haben es nicht ins Detail vorausgeplant, und wir haben auch kein Standardvorgehen. Denn was wir machen, ist etwas zu schöpfen, was noch nicht dagewesen ist. Das ist Kreativität, so etwas kann man nicht standardisieren. Bei jedem Spiel gibt es eine Mischung aus Versuch und Irrtum, Ideensammlung und ganz einfach Diskussionen (manchmal auch Streit) darüber, was in ein Spiel gehört und was nicht.

Die Reihenfolge in der Entwicklung ergibt sich grundsätzlich aus dem Konzept und den Ideen. Wir machen auf die Schnelle einige Zeichnungen, programmieren etwas und schauen, was dabei herauskommt. Dann geht es entweder auf der gleichen Linie weiter, oder wir wechseln den Kurs und fügen der bisherigen Arbeit etwas zu oder nehmen etwas weg und machen dann weiter im Takt, bis die Sache stimmt.

TOTAL!: Das Spiel weist viele Ideen und Handlungs-



Alan Pavlish, Produzent und Regisseur, erholt sich von den „Dreharbeiten“ zu „The Lost Vikings“.

möglichkeiten wie Kampf oder Flucht auf. Ging es Euch in erster Linie darum, ein wirkliches Action-Spiel zu machen?

ALAN: Wir wollten von Anfang an ein rätselorientiertes Action-Spiel machen. Das heißt, wir wollten Action haben und den Spieler gleichzeitig zum Lösen von Rätseln anregen, und nicht nur zum Herumspringen und Gegner abschießen. Es gibt noch viele andere Qualitäten, die wir in das Spiel eingearbeitet haben. Etwa verschiedene Charaktere mit unterschiedlicher Persönlichkeit und einen Levelaufbau, der dem Spieler das Gefühl gibt, mit der Lösung etwas geleistet zu haben.

TOTAL!: *An vielen Rätseln werden wir wohl lange zu knabbern haben. War es schwierig für Euch sie abwechslungsreich und trotzdem spielbar zu gestalten?*

ALAN: Nun, „The Lost Vikings“ bietet 37 Levels mit mehreren Hundert Rätseln. Hätte man nur einer Person, die die Rätsel gestaltet, kämen dabei vielleicht 20 Levels mit ungefähr 100 Rätseln heraus. Bei einem Spiel wie diesem, mit solcher Vielfalt, braucht man mehrere Personen, die Ideen beisteuern. Jede Person sieht das Spiel aus einer anderen Sicht und bringt neue Ideen ein.

TOTAL!: *Ein Problem bei vielen Spielen ist, daß die Programmierer genau wissen, was passiert, und so werden die Spiele zu schwer. Wie bringt man eine Ausgewogenheit ins Spiel, so daß die Spieler einen leichten Einstieg finden und trotzdem eine Herausforderung verspüren und nicht gleich das Joypad in die Ecke feuern?*

ALAN: Ich möchte nicht zu überheblich klingen, aber das ist es, wofür ein guter Produzent sorgen muß. Programmierer und Entwickler arbeiten jeden Tag so eng an einem Spiel, daß sie nicht mehr in der Lage sind, das Spiel aus anderer Perspektive zu sehen. Sie machen ein Spiel das zu schwierig ist, weil es für sie einfach ist. Meine Aufgabe ist es, neue Perspektiven einzu-

bringen, die Perspektive neuer, unerfahrener Spieler. Ich glaube, daß man den Einstieg nie leicht genug machen kann.

TOTAL!: *Die Wikinger sind nun auf Erfolgskurs, woran arbeitest Du jetzt?*

ALAN: An „Robocop vs Terminator“ für SuperNES, NES und Game Boy, „The Lord of the Rings“ für das SuperNES, „Rock N' Roll Racing“ für das SuperNES und „The Lost Vikings“ für Amiga und PC. Und an einigen anderen Programmen, über die ich noch nichts verraten möchte.

TOTAL!: *Da kommt aus Eurem Hause also noch ganz schön was auf uns zu. Welche außer Euren eigenen Spielen spielt Ihr eigentlich bei „Interplay“ so nebenbei im Büro?*

ALAN: „Street Fighter II“ ist unser hauptsächlichster Dauerbrenner. Einige andere Spiele, die in unserem Büro laufen, sind „Flashback“, „Star Wars“, „Mickey“ und „Tiny Toons“. Wir bekommen eine Menge Spiele herein, aber nur wenige sind es wert, für längere Zeit gespielt zu werden. Ich kann daran, wie lange ein Titel im Büro gespielt wird abschätzen, ob es ein Hit ist. Eines der beliebtesten Spiele im Büro ist derzeit „Rock N' Roll Racing“, das wir demnächst veröffentlichen werden. Ich kann Euch sagen, es wird ein Hit werden!

TOTAL!: *Und zum Schluß noch eine Frage: Wenn Du einen (natürlich ausgewogenen) Kommentar zu „The Lost Vikings“ geben solltest, was würdest Du sagen?*

ALAN: Hmmm... Was habe ich denn noch nicht gesagt? Ich würde sagen, daß das Game allererste Sahne ist, ausgereift und mit vielen großartigen Features. Es spricht garantiert jeden an, steckt voller Humor und unheimlich gut zu spielen. Es wird Euch süchtig machen, denn jedesmal, wenn Ihr Euch dran setzt, kommt Ihr ein Stückchen weiter. Und der Weg zum Erfolg ist ein weiter...

TOTAL!: *Danke für das Gespräch, Alan.*

Derek dela Fuente/Michael Anton

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
1000 Berlin 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 *Mo–Sa 14-20 Uhr *

2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 • 4 49 51 63 *Mo–Sa 14-22 Uhr *

SNES**1-2 Spieler****Acclaim****Preis DM 120**

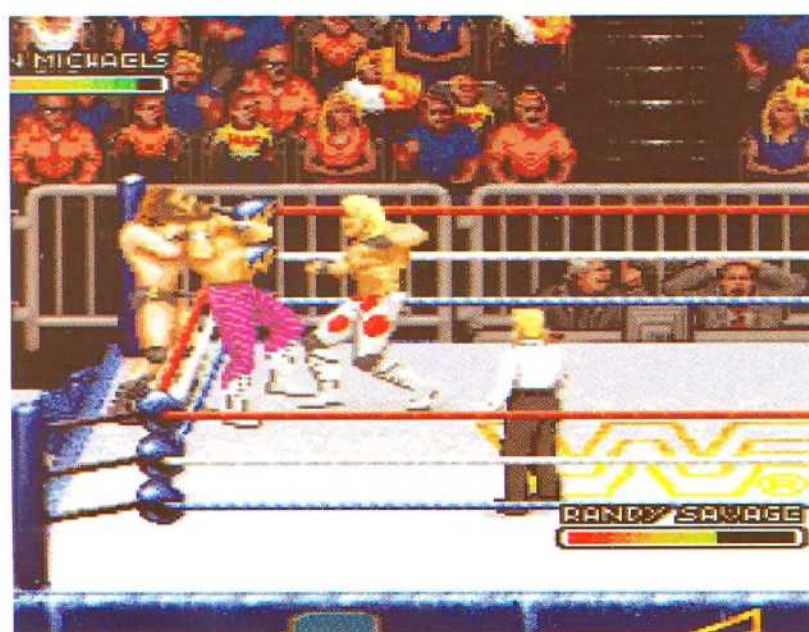
**Das Publikum tobt.
Mit einem gewal-
tigen Urschrei nimmt
'The Undertaker'**

WWF ROYAL RUMBLE

**Anlauf, um mit Schwung
auf sein am Boden
liegendes Opfer zu
knallen. Es kracht, als
hätte dieses sämtliche
Knochen gebrochen...**



Bessere Animationen und
mehr Spielmodi als beim
Vorgänger. Vor allem zu
zweit sehr Spaßig.



**Gemein aber
ungeheuer
effektiv: Der
Teamkollege
hält den
Kontrahenten
für Euch fest**

Das ist Wrestling wie es die Amerikaner lieben. Vor Jahren hierzulande noch völlig unbekannt, hat sich dieser Showsport inzwischen zu einem absoluten Publikumsrenner gemauert. Nicht nur Bücher, Zeitschriften und Fernsehübertragungen, sondern auch Computerspiele sättigen die immense Nachfrage der Fans.

Acclaim Entertainment hatte sich

**Ähnelt dem Vorgänger zu
sehr. Allein läßt die
Motivation recht rasch
nach.**



**Die Nach-
bearbeitung eines
am Boden
liegenden
Sportlers macht
besonders Spaß**

mit WWF Super Wrestlemania bereits vom Wrestling-Kuchen ein Stück abgeschnitten. Nun ist der Nachfolger da und soll mit noch mehr Power den Vorgänger aus dem Ring katapultieren. Ein Dutzend aktueller Größen sind bei „WWF Royal Rumble“ vertreten. Klangvolle Namen wie The Undertaker, Ted Di Biase, Randy Savage und Mr. Perfect, allesamt muskelbepackte Riesen mit individuellen Stärken und Schwächen, schmeicheln diesem Spiel von vornherein. Ganz nach Belieben wird entweder ein Einzel- oder ein Teamkampf ausgetragen.

Während sich beim Einzelkampf nur zwei Wrestler die Kante geben, sind es beim Teamkampf deren vier bzw. sechs (je nach Modus). Allerdings kämpfen im Ring immer nur zwei gleichzeitig. Neigt sich die Energie eines Kämpfers gen Ende, wird einfach abgeklatscht und der Teamkollege kommt mit frischen Kräften ins Spiel. Ein Match ist dann entschieden, wenn es gelingt, den Kontrahenten drei Sekunden lang am Boden festzunageln. Ebenfalls zu Ende ist ein Kampf, wenn sich ein Spieler zehn Sekunden lang außerhalb des Ringes aufhält. Die Keilerei neben dem Ring ist übrigens besonders lustig, greifen dort doch auch die Teamkollegen miteinander. Da wird glatt mal ein Stuhl auf dem

Schädel eines Wrestlers der gegnerischen Partei zertrümmert...

Abgesehen von solch unkonventionellen, in diesem Sport allerdings sehr üblichen Methoden, stehen Angriffs- und Verteidigungsgriffe, -Schläge, -Tritte und -Sprünge en masse zur Verfügung. Wer die schnell zu erlernende Steuerung beherrscht, kann somit spektakuläre Kämpfe austragen, die einem echten Match in kaum etwas nachstehen.

Von besonderer Note ist der ‚Royal Rumble‘-Modus, in dem alle zwölf Kontrahenten gegeneinander antreten. Zwar befin-

„Ring frei“ für Muskelwunder



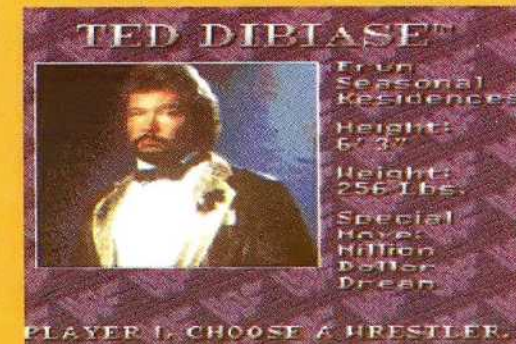
WWF Royal Rumble bietet Euch die Größen des Wrestling sogar im Original-Look



Die Spielerportraits geben Euch Aufschluß über Herkunft, Größe, Gewicht und Vorlieben der Showportler



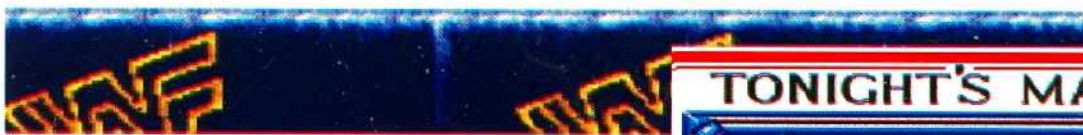
„The Undertaker“ sieht nicht nur zum Erschauern aus, auch sein Name – zu deutsch Leichenbestatter – flößt bereits Furcht ein



Aber es gibt auch smarte Typen, wie den „One Million Dollar Man“, den Ihr hier sehen könnt



Eine gelungene Sprung-attacke sorgt nicht nur für ein blaues Auge...



den sich nicht alle, aber immerhin ein halbes Dutzend Männer gleichzeitig im Ring. Ziel dieser Version ist es, sämtliche Gegner aus dem Ring zu werfen, welche somit ausscheiden und von anderen, die noch nicht kämpften, ersetzt werden. Im großen und ganzen ähnelt WWF Royal Rumble stark dem Vorgänger. Allerdings sind die Sprites nun etwas größer und detaillierter animiert. Zudem ist die Atmo-



Die Spieler haben zum Schulterwurf angesetzt. Der Kraftbalken in der Mitte zeigt an, wer überlegen ist

Gleich sechs der starken Männer treten beim 'Triple Tag Team' mannschaftsweise gegeneinander an

Der Balken oben links zeigt an, wie viel Energie ein Wrestler noch hat. In diesem Falle sieht's mau aus für Ted Di Biase



sphäre durch bessere Soundeffekte intensiver. Trotzdem hätte man gerade auf diesem Gebiet einiges mehr aus dem 16-MBit-Modul kitzeln können. In den spielscheidenden Features gibt Acclaims zweiter Wrestle-Streich dafür kaum Anlaß zum Tadel. Die Steuerung ist unkompliziert, verschiedene Wettkampf-Modi sorgen für Abwechslung und die Grafik ist für ein Sportspiel dieser Art gut. Sehr bedauerndswert hingegen ist, daß der Mehrspieler-Adapter nicht unterstützt wird. Ein Match mit vier Freunden wäre doch genial. Wer auf den amerikanischen Showsport steht und zudem ein paar ebenfalls interessierte Kumpels an der Hand hat, der kommt bei WWF Royal Rumble auf seine Kosten. Wer allerdings immer allein spielt, sollte damit rechnen, daß die Motivation doch rasch nachläßt. Besitzer des ersten Teils sollten ihr Geld mangels gravierender Änderungen eher anderweitig anlegen.

Hans-Joachim Amann

SNES

TAKTIK

Wrestle Dich frei!

Vier Mannen geben sich außerhalb des Ringes die Kante und benutzen dafür sogar Stühle

Sechs Muskelberge kämpfen beim 'Royal Rumble' gleichzeitig gegeneinander

Doch Vorsicht: Wer nicht innerhalb von zehn Sekunden wieder im Ring ist, scheider aus

Recht lustig sieht's aus, wenn die Angriffe ins Leere gehen

WWF Royal Rumble

Grafik



WWF Royal Rumble bietet keine spektakuläre, für ein Wrestling-Spiel aber gute Grafik. Witzige Animationen.

Sound



Titel- und Menümusiken können besser gefallen als die Soundeffekte, aus denen mehr hätte werden können

Gameplay



Die Steuerung ist einfach zu erlernen; viele Angriffs- und Verteidigungstaktiken sorgen für Abwechslung

Dauerspaß

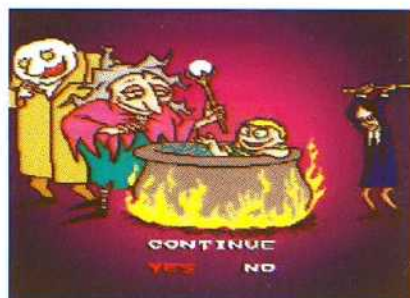


Immer nur gegen den Computer zu spielen, wird schnell öde. Freunden ordentlich einzuheizen, motiviert hingegen lang.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels —
Schwierigkeitsgrad ... einfach
Continues —
Erschein! sofort

FAZIT
2-

SNES**1 Spieler****Ocean****Preis DM 120**

Diese lustige Zwischengrafik zeigt, wie die 'Schrecklich nette Familie' miteinander umgeht

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT



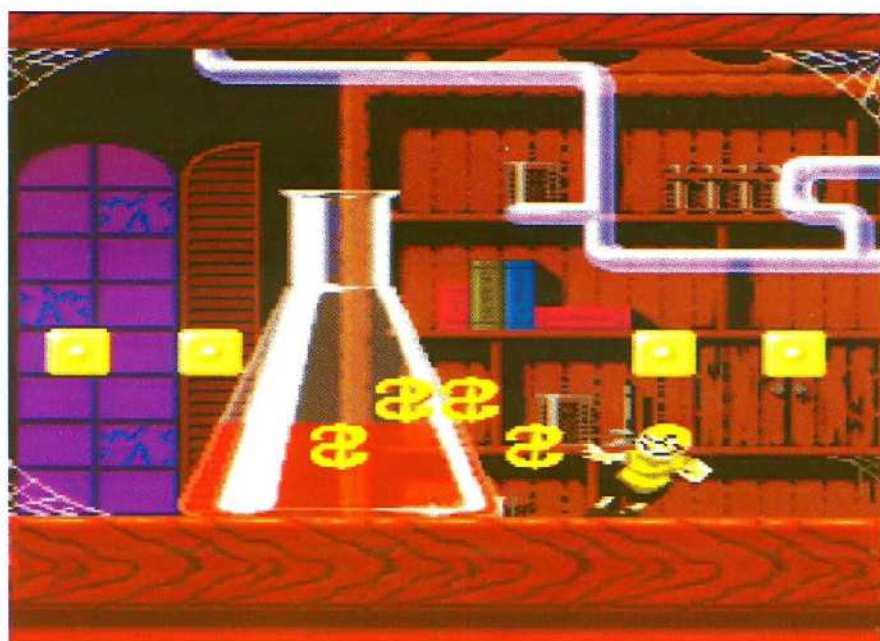
Die Grafik von Pugsley's Scavenger Hunt ist superbunt und größtenteils hervorragend gezeichnet. Das Geschehen dieses Levels findet in einer Wahrsagerkugel statt

Pugsley's Scavenger Hunt läßt Euch nicht mehr in die Rolle des treusorgenden Familienvaters wie im ersten Teil,

sondern in die des Sohnes schlüpfen. Kräftig geärgert wird der Sprößling nicht etwa von irgend einer bösen Macht oder anderen Monstern, nein, das eigene Schwesterherz, die schaurig unattraktive Wednesday, macht ihrem Bruder das Dasein schwer. Ziel Pugsleys und damit auch des Spielers ist es, sechs versteckte Objekte im gruselig-verwinkelten Haus der Addams aufzuspüren. Gefunden werden diese Objekte video-

spieltypisch natürlich erst, nachdem Dutzende von Levels und diverse Endgegner ihr Leben lassen mußten.

Das Spiel selbst ist, wie schon der erste Teil, ein pures Jump&Run ohne Wenn und Aber. Pugsley beherrscht dementsprechend alle Tricks, die ein Star des Genres draufhaben muß. Er kann ziemlich flink umherflitzen, springt in höchste Höhen und kriecht, wenn nötig, schon mal über den Boden. Einzige Waffe des gestreßten Teenagers ist sein Hosenboden - ähnlich (hüstel, hüstel) wie Mario springt er einfach auf seine Feinde, und schon zerplatzen sie. All diese



Zahlreiche versteckte Bonusräume gilt es im Laufe des Spiels zu entdecken und erforschen. Hier lassen sich die begehrten Dollar-Zeichen en masse einheimsen

Fähigkeiten werden im sehr umfangreichen Levelangebot des Addams-Hauses entsprechend auf die Probe gestellt. Schon im ersten Level müßt Ihr auf den ersten Metern Dutzende von Gefahren und Fallen meistern... das Monsterleben ist kein Zuckerschlecken.

Pugsley's Scavenger Hunt besticht von Anfang an durch die absolut überragende Ausnutzung der verschiedenen Spezialeffekte des SNES. Gerade was die Programmierer hier mit Licht- und Schattenspielerien angestellt haben, ist vorbildlich und läßt andere 16-Bit-Konsolen ganz

PUGSLEY
Irre bunte Grafiken,
fantastische Spezialeffekte,
der Sound überzeugt mit
passender Musik.

Horror...Die Addams Family ist wieder da! Nach ihrem monströs erfolgreichen Einstand auf dem Super Nintendo gestand Ocean den ungewöhnlichen Kult-Zeitgenossen eine Fortsetzung zu.

Trick 17



An vielen Stellen müssen Kontakte in bestimmter Reihenfolge berührt werden...



..., damit sich Tore öffnen und den weiteren Weg freigeben



Ins Dunkel dieses Levels bringt die auf der Mütze montierte Taschenlampe Licht

**Baron von
Münchhausen
hätte seine
Freud':
Pugsley reitet
auf einer
Kanonen-
kugel**

Grafik

Tollste Grafiken und teils wirklich innovative Nutzung der SNES-Spezialeffekte erfreuen das Spielerauge. Manchmal fast zu bunt.

Sound

Charles Addams hätte seinen Spaß an den gruftigen Melodien. Insgesamt klar über dem Durchschnitt.

Gameplay

Alle Ansätze sind da, selbst die Steuerung ist ganz gut gelungen... nur der unmenschliche Schwierigkeitsgrad macht alles zunichte!

Dauerspaß

Würden wir den Dauerfrust bewerten, würden Pugsleys Abenteuer sicher extrem hoch abschneiden. Da es aber um Spaß geht, naja...

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels viele
Schwierigkeitsgrad ... irre hoch
Continues unendlich viele
Erscheint sofort
Muster Flashpoint

FAZIT

4+

WEDNESDAY
Enorm hoher Schwierigkeitsgrad! Wer außer den Programmieren soll denn das spielen können?

locker im Regen stehen. Insgesamt werden so viele Grafiken und auch tolle Sounds geboten, daß das Modul beinahe über-

quilt.

Geht in diese Richtung noch viel Lob, haben sich Oceans Leute beim eigentlich wichtigen Teil eines Spiels, nämlich dem Spiel selbst, leider nicht ganz so viel Mühe gegeben. Zwar strotzt Pugsley nur so vor Elementen, die wurden aber in den Levels von Anfang an so fies und unfair platziert,

daß echter Spielspaß erst gar nicht aufkommen kann.

Insgesamt gesehen wird aus dem zuerst so positiven Eindruck ein echtes Traverspiel. Hier haben sich die englischen Programmierer wirklich ins Zeug gelegt, und man ist versucht, des Aussehens wegen eine gute Wertung zu geben. Alle diese Argumente aber mal außen vor gelassen, bleibt nur ein vielversprechender Ansatz, der durch den völlig absurden Schwierigkeitsgrad komplett zerstört wird.

Sicher könnte Pugsley's Scavenger Hunt ein tolles Spiel sein, und absolute Spitzenkönner unter Euch sollten es sich ernsthaft

GAMES

EXPRESS

SUPER NES

Super Battle Toads us	Preis a. Anfr.	Cool World	109.-	Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-	Mystical Ninja us	119.-	Sim City us	99.-	Wrestlemania jp	79.-
Alien III us	Preis a. Anfr.	Cosmo Gang jp	99.-	Joe & Mac dt/us	109.-	NBA Allstar Challenge us	129.-	Soul Blazer us	119.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
The Last Vikings us	Preis a. Anfr.	Cybernator us	109.-	Joe and Mac 2 jp	119.-	NHLPA Hockey 93 dt	119.-	Spiderman us	119.-	AV Kabel dt	19.-
Final Fight 2 us	Preis a. Anfr.	Dead Dance	119.-	John Madden 93 dt	119.-	Nigel Mansell nur us/jp	129.-	Star Fox us/jp	129.-/119.-	RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
Bubsy	Preis a. Anfr.	Desert Strike us/dt	99.-/109.-	King Arthurs World us	119.-	Outlander us	109.-	Super Battletank us	109.-	4-Spieler Adapter	69.-
Super Turrican	Preis a. Anfr.	Doomsday Warrior us	109.-	Lagoon us	129.-	Parodius dt/jp	119.-/109.-	Super Conflict us	109.-	Super Scope us	119.-
Shadow Run	Preis a. Anfr.	Dragon Ball Z 16 Megabit	149.-	Lemmings dt	119.-	Power Athlete jp	89.-	Super Contra jp	89.-	Capcom Powerstick Fighter us/dt	169.-
Battletoads	Preis a. Anfr.	Dragons Lair dt	99.-	Mario Paint dt/us	89.-/99.-	Prince of Persia jp/dt	79.-/119.-	Super Cup Soccer jp	59.-	Super Advantage Joyboard us/dt	99.-
Taz-Mania	Preis a. Anfr.	Edono Kiba	119.-					Super Mario Kart us/dt	99.-/89.-	QJ Joyboard programmierbar dt	149.-
BOB dt	119.-	Exhausted Heat II	139.-					Super Probotector dt	119.-	Joypad dt Nint.	29.-
Actraiser dt/us	129.-/109.-	F-15 Strike Eagle	119.-					Super Starwars dt/us	129.-/109.-	SN Pro Pad dt	29.-
Addams Family II	109.-	Faceball 2000 us	79.-					Super Swiv dt/us	129.-/99.-	Universal Adapter Starfox taugl.	39.-
Another World dt	119.-	Fatal Fury us	119.-					Super Volleyball jp	99.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	109.-
Axelay jp/dt	79.-/119.-	Final Fantasy II us	129.-					Tecmo NBA us	119.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	319.-
Batman Return jp/us	109.-/119.-	Final Fight us	99.-					Terminator us	109.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	249.-
Best of the Best us	99.-	Fortified Zone (Contra IV)	119.-					Tetris II	119.-	Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
Blues Brothers jp	119.-	Gods us/dt	109.-/119.-					Tiny Toons dt/us	119.-/109.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Gun Force jp/us	119.-					Tom & Jerry us	99.-	Umbau us SNES	59.-
Cacoma Knights jp	69.-	Harley Humongous	99.-					Toys us	109.-	Uni-Adapter frei	59.-
California Games us	109.-	Hat Trick Hero jp	79.-					Turtles 4 jp/dt	99.-/119.-		
Camel Try jp	59.-	Hit the Ice	99.-	Mech Warrior us	109.-	Rampart us	99.-	Twinbee	129.-		
Castlevania dt	109.-	Hook us/jp	99.-	Mickey Mouse us/dt	99.-/119.-	Road Runner us/dt	109.-/129.-	Waynes World us	99.-	NEU:	
Chuck Rock us	109.-	Jaki Crush	119.-	Mr. Suzuki F1 jp	69.-	Rushing Beat II	129.-	Wing Commander us/dt	119.-/129.-	T-Shirts Streetfighter usw.	
Combattribes us/jp	99.-	James Bond jr. us	89.-	Mystic Quest us	79.-	Shanghai us	99.-	Wordtris us	89.-	ab DM 39.-	

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Software für Amiga, MEGA DRIVE, PC, NEO-GEO und CD-ROM!
Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen! • Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei,
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch
Auch Ladenverkauf! • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

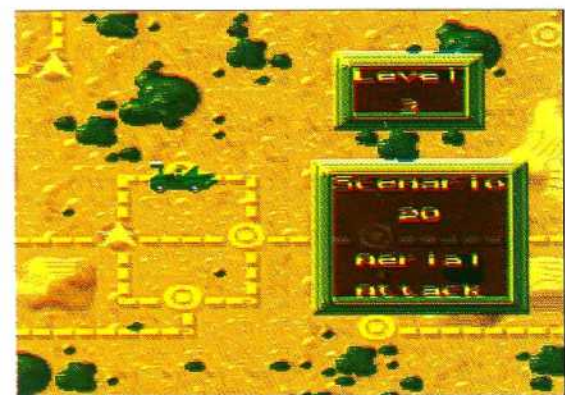
SNES

1 Spieler

VIC TOKAI

Preis DM 130

Im Vergleich zu den Jump&Runs sind gute Strategiespiele eine fast verschwindend kleine Minderheit. Selten genug verirrt sich eines dieser kostbaren Exemplare in unseren Modulschacht. Vielleicht bringt ja „Super Conflict“ frischen Wind ins SNES.



Ein kleiner Tip: Achtet zu Beginn des Gefechts darauf, gleich alle Städte zu besetzen. Mit einer starken Luftwaffe könnt ihr die Gegenseite dann risikolos aufreiben. Vorsicht aber vor der feindlichen Flugabwehr!

Eurer Auftrag ist eigentlich ganz einfach: Auf der einen Seite gibt es eine blaue und auf der anderen eine rote Armee. Ihr sollt nun der ersteren zum Sieg verhelfen. Dazu steht Euch allerlei Hardware zur Verfügung. Vom M1A1-Panzer über Apache-Hubschrauber bis zum dicken, fetten Schlachtschiff ist alles vorhanden, was die NATO-Depots hergeben. Das Problem: Euer Gegenspieler hat sich ausgiebig beim Warschauer Pakt bedient. Der Kampf ist unausweichlich.

Dieser erinnert entfernt an ein Schachspiel. Jede der 55 Welten besteht aus Tausenden von Sechsecken. Über diese können beide Parteien abwechselnd ihre Einheiten bewegen. Deren Geschwindigkeit ist natürlich von Waffengattung zu Waffengattung verschieden. Mit einem modernen Düsenjäger könnt ihr weiter ziehen als mit einer Infanteriedivision. Falls ihr ein Feld besetzt, das an eine feindliche Einheit grenzt, könnt ihr den Befehl zum Angriff geben.

Das folgende Gefecht steuert der Computer weitgehend selbstständig. Beide Seiten tauschen ihre Breitseiten aus: Ein Panzer

feuert mit seiner Bordkanone, ein Jäger antwortet mit Raketen. Jeder Treffer kostet wertvolle Lebensenergie. Ist diese zu Ende, machts „Bumm!!“, und auf der Karte gibt's eine Einheit weniger.

Ihr solltet also lieber zweimal nachdenken, bevor ihr eine Attacke anordnet. Einen Flakpanzer beispielsweise sollte man bes-

Die Schlacht beginnt:
Eure Luftflotte wartet auf
den Einsatzbefehl

SUPER CONFLICT



Der Traum aller Sandkastengeneräle

Nur wenn ihr alle feindlichen Einheiten genau beobachtet, könnt ihr die Strategie des Gegners durchschauen und ihn besiegen.



Je nach Terrain solltet ihr eure Taktik wählen. Bei einigen braucht ihr vor allem Panzer, bei anderen starke Luftflotten.

Der Computergegner ist ein harter Brocken, aber nicht unbesiegt. Irgendwo hat seine Armee Schwachpunkte



In diesem Gefecht hat noch keine Seite die Nase vorn. Vorsicht: Jeder noch so kleine Fehler kann schlimme Folgen haben

ser nicht aus der Luft angreifen, sondern lieber mit einem dicken Panzer angehen. Gegen solche Übergriffe ist ein Schlachtschiff hingegen recht immun, allerdings tuckert bestimmt noch irgendwo ein kleines U-Boot durch den Ozean...

Jedes der 27 verschiedenen Waffensysteme hat seinen schwachen Punkt, den Euer Gegner gnadenlos ausnutzt. Super Conflict ist also genau das Richtige für Sandkastengeneräle, die ganze Nächte damit verbringen können, sich Verteidigungsstrategien zurechtzubasteln, Truppen zu verlegen und im richtigen Moment einzusetzen.

Mit einem genialen Schlachtplan könnt ihr selbst mit einer kleinen Armee eine vielfache Übermacht des Gegners in die Falle locken und Stück für Stück aufreiben. Die Möglichkeiten für derartige Winkelzüge

sind fast unbegrenzt. In Eurer Kampfeswut solltet Ihr aber den Nachschub nicht vergessen. Den bezieht Ihr aus speziellen Fabriken. Jeder Industriotyp produziert die Waren, für die er ausgelegt wurde. Eine Flugzeugfabrik wird Euch also mit allerlei Düsenjägern versorgen, während auf einer Werft schon mal der nächste Kreuzer auf Stapel gelegt wird. Mit Fabriken allein ist es allerdings nicht getan. Wichtiger noch sind die Städte. Dort nämlich werden nicht nur angegratzte Truppenverbände wieder auf Vorder-

▲▲▲▲▲
„VOLLTREFFER“
 Mit ein wenig Grübelelei läßt sich jedes Gefecht gewinnen. Es macht ungeheuer viel Spaß, den Kontrahenten durch einen fiesen Schlacht!

absichern. Was für ein Service! Im Zweispieler-Modus könnt Ihr sogar gegen einen menschlichen Gegner antreten, der dann

Bogen um das Game machen, denn kurz mal einen kleinen Krieg zu führen ist nicht jedermanns Sache. Die Anspielungen auf die Nato und den ehemaligen Warschauer Pakt sind ganz schön geschmacklos! Für viele Menschen auf dieser Welt ist Krieg kein harmloses Computerspiel, sondern blutigste Realität.

Martin Klugkist



Dieses Duell ist zu Ende: Das U-Boot hat gewonnen!

die ‚Roten‘ übernimmt. Wen stört es da noch, daß das Spiel grafisch recht bieder wirkt? Die Animationen

wurden lieblos zusammengeschustert, und die Zwischenbilder sind etwas farblos. Soundmäßig ist das Game ebenfalls kein Meisterwerk: Abgesehen vom Geschützfeuer und einigen Explosionsgeräuschen hat der Lautsprecher nicht viel zu tun. Aber Schwamm drüber! Wer beim Spielen nicht nur seine Reflexe, sondern auch die kleinen grauen Zellen fordern will, kommt an Super Conflict nicht vorbei. Pazifisten sollten allerdings einen großen

Ein ungleicher Kampf: Die Bodentruppen haben keine Chance gegen den Bombern

Die armen Soldaten! Gegen einen Angriff von See können sie nicht viel tun



mann gebracht, sondern auch die Energie gewonnen, die Ihr für Eure Industrie braucht. Also solltet Ihr diese Siedlungen so schnell wie möglich besetzen... allein schon, um Euren Gegner von der Versorgung abzuschneiden.

Der Schwierigkeitsgrad steigt natürlich beständig an. Jeder Level besteht aus einer bestimmten Anzahl von Schlachten, die Ihr alle siegreich beenden müßt, um eine Stufe weiter zu kommen. Bis zu vier Spielstände lassen sich durch die eingebaute Batterie

TYPE: Naval	
MOVE VALUE: 6	
TURNS TO MAKE: 3	
PROD. POINTS: 3000	
STR: 60/60	AMMO: 14/14
WEAPON: 20mm Phalanx	
ATTACK STRENGTHS:	
land 0	air 15
sea 15	
SPEC WEAPON: Tomahawk SAM	
ATTACK STRENGTHS:	
land 0	air 55
sea 0	
DEFENSE:	
unit defense ability	40
terrain modifier	0
current defense level	40

Ein Blick auf den Info-Bildschirm, und schon wißt Ihr, was dieses Schiff leistet



Hmm, was sollten unsere Fabriken denn diesen Monat bauen?

Die große Übersichtskarte bringt Klarheit über den Verlauf der Schlacht



▲▲▲▲▲
„ROHRKREPIERER“
 Moralisch fragwürdig ist das Motto des Spiels. Ein Krieg ist nicht gewinnbar!

Super Conflict

Grafik



Die Zwischengrafiken machen ebenso wie die Schlachtanimationen nicht viel her. Dafür ist das Spielfeld recht übersichtlich gestaltet.

Sound



Der Soundprozessor macht vermutlich Urlaub: Weder die Musik noch die Effekte reizen zum Lautdrehen.

Gameplay



Wer Strategie-Games mag, wird Super Conflict lieben. Es macht einfach einen Mordsspaß, den Gegner nur durch eine überlegene Taktik zu besiegen.

Dauerspaß



Der Schwierigkeitsgrad steigt beständig von ‚einfach‘ bis ‚fast unmöglich‘ an. Der Spielspaß ist auf Monate gesichert.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
 Levels 55 Schlachten
 Schwierigkeitsgrad ... steigt linear
 Continues unbegrenzt
 Erscheint ab sofort



SNES

2 Spieler

Activision

Preis DM 130

Seit Tetris
hat kaum
ein Spiel in
so vielen
Varianten

Büros lahmgelegt wie
'Shanghai'. Endlich hat
Activision den Klassi-
ker fürs Super Nintendo
umgesetzt.



SHANGHAI II - DRAGON'S EYE



Layout und Spielprinzip von Dragon's Eye unterscheiden sich völlig von Shanghai

Im Grunde ist das Spiel einfach: Man mische 144 Spielsteine, schichte sie in einer von 13 Formen auf und trage dann paarweise Steine mit gleichem Zeichen ab. Jeweils vier Steine tragen dasselbe oder individuelle Zeichen und sind untereinander kombinierbar. Nur Steine, deren rechter oder linker Rand freiliegt und die nicht von anderen Steinen überlagert sind, können abgehoben werden.

Man kann das Ganze alleine oder zu zweit, wahlweise auch gegen die Uhr und als Turnier spielen. Noch schwieriger wird die Spielart 'Dragon's Eye', bei dem auf kleinem Feld gegen den Rechner oder einen Freund versucht wird, Steine zu legen bzw. sie zu beseitigen. Schwierige Partien können neu begonnen werden, doch erlaubt Dragon's Eye im Gegensatz zu Shanghai nicht, beliebig viele Züge zurückzugehen, sich mögliche Paare an-

zeigen zu lassen oder die restlichen Steine in aussichtsloser Lage neu zu mischen. Beide Spielarten haben einen hübschen Vorspann und große Steine. Rasch klickt man mit dem Hand-Cursor los - und spürt einen Dämpfer. Der Cursor reagiert so träge, daß man darüber fast die nächsten Züge vergißt.

Auch auf der Akustikseite bietet Shanghai II einiges: Diverse Soundeffekte begleiten ausgeführte und unmögliche Züge, während je nach Spielart verschiedene Musiken erklingen.

Hat man die dünne Musik abgeschaltet, dienen sie der Konzentration. Eilige schalten auch die Animationen aus, die das Auflösen mancher Steinpaare begleitet. So ansehnlich die elf verschiedenen Steinmuster - vom klassischen Mah-Jongg über Spielkarten, Köpfe und Flaggen bis hin zu Verkehrsschildern - sind, so schwierig sind die Zeichen voneinander zu unterscheiden. Ist schon der 'klassische' Mustersatz schlechter zu erkennen als in der Amiga-

Fassung, so tränen Euch von den Flaggen, Köpfen, Sportarten und Spielkarten nur noch die Augen.

Trotz der grafischen Schwächen hat das Modul deutlichen Suchteffekt. Nicht immer, aber immer öfter greift man zu Shanghai II und beläßt es selten bei einer Runde. Wer keinen Amiga hat, ist bei diesem SNES-Titel gut aufgehoben.

Eva Hoogh

"HARAKIRIS"
Batterie zum speichern von
Spielfeldern fehlt. Dadurch
ist echtes Turnier-Spielen
unmöglich.

Shanghai II

Grafik



Vorspanne hü, Menüs und Meldungen pfui. Schöne Muster, deren Steine aber schwer voneinander zu unterscheiden sind.

Sound



Wenige, zweckmäßige Geräusche, leider nur dünne Hintergrundmusik, die man recht bald abschaltet.

Gameplay



Der Spielfluß wird durch zögerliche Steuerung und schwer unterscheidbare Steine gestört. Mausunterstützung fehlt!!!

Dauerspaß



Shanghai nutzt sich kaum ab - nur schade, daß Spielfelder nicht speicherbar sind.

TOTAL! - CHECK

Genre Denkspiel
Levels viele Möglichk.
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues Wiederholungen
Erscheint demnächst

FAZIT

2

Alles Einstellungssache



Zum klassischen Shanghai-Haufen sind einige andere Formen des Spielfelds dazugekommen



Egal, ob mit Mah-Jongg Steinen, Kartenmotiven oder Verkehrsschildern gespielt, Shanghai bleibt...



...immer gleich. Leider vergaßen die Programmierer einen echten Turniermodus mit Speicheroption.



HEY YOU, PREPARE YOURSELF

Acclaim präsentiert

MORTAL KOMBAT im Zeichen des Drachen...

**Ein Fall für Dich?
Du bist hart im Neh-
men? Dann gönn'
Dir jetzt den Riesen-
spaß, denn zusammen
mit Acclaim und Dei-
nen Top-Magazinen
TOTAL! und GAMERS
kannst Du gewinnen*:**



1. Preis: Zieh' Dir Deinen persönlichen Karate-Schnupperkurs im Wert von **1000,- DM** an Land und zeig' dem Karate-Meister Deiner Wahl, was in Dir steckt.

2. Preis: eine Shaolin-Kämpfer-Tracht (Wert: ca. 300 DM), die Dich zum Star auf der nächsten Faschingsfete macht.

3. Preis: einen Shaolin-Gürtel mit aufwendiger Schnalle, damit Du für Dein erstes 'Mortal-Kombat'-Abenteuer bestens vorbereitet bist.

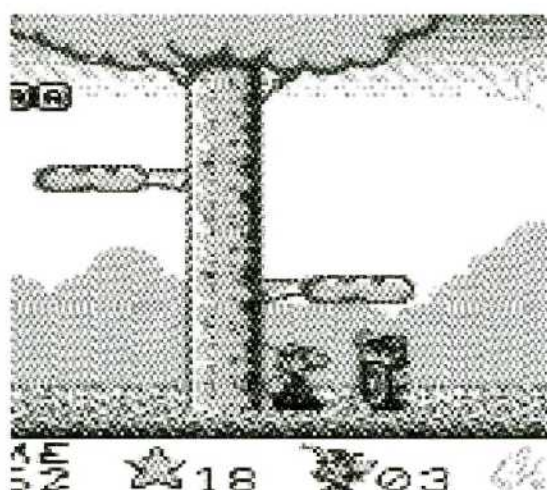
...und außerdem verlost Acclaim unter allen Einsendern 30 'Mortal-Kombat'-Spiele, passend zu Eurem Spiele-System (Super NES, Game Boy, Mega Drive, Master System oder Game Gear) sowie zehn T-Shirts als Trostpflaster.



Ihr habt das Preview studiert? Gut! Drei große Namen sollt Ihr uns nennen, Namen der beinharten Kämpfer, mit denen Ihr es in 'Mortal Kombat' aufnehmen müßt. Spielsystem dazuschreiben und Eure Postkarte bis zum **13. August 1993** (Datum des Poststempels) an MVL GmbH, Redaktion TOTAL! & GAMERS, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg schicken. Kennwort: Mortal Kombat. Rechtswege sind ausgeschlossen. Alles klar?



* Diese Competition ist eine Aktion zwischen Acclaim und den Zeitschriften TOTAL! und GAMERS. Unter allen Einsendungen werden die Preise daher nur einmal verlost.



So ein Gallier wie Asterix hat doch irgendwie ein schönes Leben! Weder Hausaufgaben noch Schulstreß, dafür aber täglich ein gebratenes Wildschwein und 'ne zünftige Keilerei mit römischen Legionären.

Doch jetzt ist den Besitzern etwas Neues eingefallen. Sie haben Obelix außer Gefecht gesetzt und ihn entführt. Das ist doch nun wirklich nicht die feine englische (geschweige denn französische) Art! Also macht sich Asterix auf, um seinen besten Freund den Klauen der Römer zu entreißen.

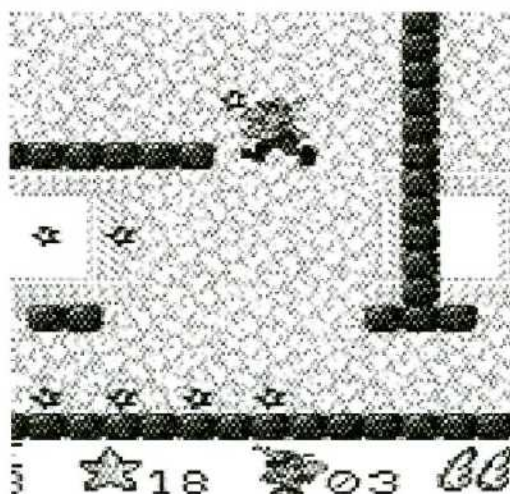
Eine riskante Reise durch das gesamte Imperium Romanum beginnt. Wie sein Jump&Run-Kollege Mario muß Asterix zahllose Levels voller Feinde und hinterlistiger Fallen durchqueren. In dieser gefährlichen Welt kann er sich nur auf seine Sprungkraft und den gefürchteten rechten Haken verlassen. Bereits im

ersten Abschnitt werden die Römer letzteren mehr als einmal zu schmecken bekommen, denn diese haben sich im Wald, in der Nähe des gallischen Dörfchens verschanzt und wollen unseren Helden bereits hier aufhalten.

Dummerweise haben sie nicht mit einigen Zaubertranköpfen gerechnet, die Miraculix klugerweise kurz zuvor versteckt hat. Wenn unser Gallier nämlich einen solchen aufhebt, mutiert er zu einem 'Super-Asterix', der durch bloßes Anrumpeln jeden Legionär aus der Rüstung pustet. Selbst das sonst giftige Gestrüpp, durch welches Ihr normalerweise nicht unbeschadet laufen könnt, ist jetzt total harmlos. Leider läßt die Wirkung dieser Brühe flott nach, und schon nach wenigen Augenblicken verwandelt Ihr Euch wieder in die verwundbare Gallier-Normalausgabe zurück.

Recht schmackhaft und energiegeladend sind auch die Wildschweine, die Euch manchmal über den Weg laufen. Aber nicht jeden Keiler solltet Ihr gleich vers-

Im Bonus-Stage könnt Ihr eine ganze Menge Sterne auf-sammeln. Aber laßt Euch nicht zu viel Zeit! Die Stopuhr läuft gnadenlos mit!



PURES GOLD
Niedliche Grafik, gutes Scrolling und gelungene Steuerung. Asterix-Fans werden viele Kleinigkeiten aus den Comics wiedererkennen

pachteln, denn einige von Ihnen tragen Euch rittlings über so manches hinweg. Danach könnt Ihr das Schwarzwild natürlich unbesorgt auffuttern.

Die Infogrames-Programmierer sind offensichtlich große Mario-Fans: Die Ähnlichkeiten zu den Jump&Run-Klassikern mit dem italienischen Klempner fallen sofort ins Auge. Sogar die „Asterix“-Figur könnte rein äußerlich als Marios kleiner Bruder durchgehen. Immerhin sieht die Grafik ganz

ordentlich aus: Die Hintergrundbilder sind recht abwechslungsreich, das Scrolling ist wirklich o.k., und die Animation der Figuren ist teilweise echt niedlich. Wem Jump & Run-Games gefallen, der sollte zumindest ein kleines Probespiel-

chen wagen. Marios Thron ist aber nicht ernsthaft gefährdet.

Martin Klugkist

ASTERIX



SO'N BLECH
Fleißig bei Super Mario Land abgekupfert, mäßige Soundeffekte, nur ein Continue

Dieser Katapult schleudert Euch ziemlich unsanft in den nächsten Level.

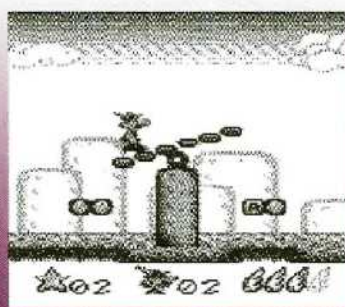


Aaaa! Zaubertrank! Jetzt geht's Euch an den Kragen, Römer!



Der Ritt auf dem Wildschwein erfordert genaues Timing und gute Nerven.

Vorsicht auf der Wippe: Nicht das Gleichgewicht verlieren!



Asterix

Grafik



Die Animationen und Hintergrundgrafiken sind größtenteils gut gemacht. Kein Level gleicht dem anderem.

Sound



Die Background-Mucke klingt ganz nett. Die Sound-Effekte sind dafür etwas schwächer auf der Brust.

Gameplay



Das Modul zockt sich nicht ganz so flüssig wie Super Mario Land, da einige Stellen ganz schön fies sind. Alles in allem ist das Game aber gelungen.

Dauerspaß

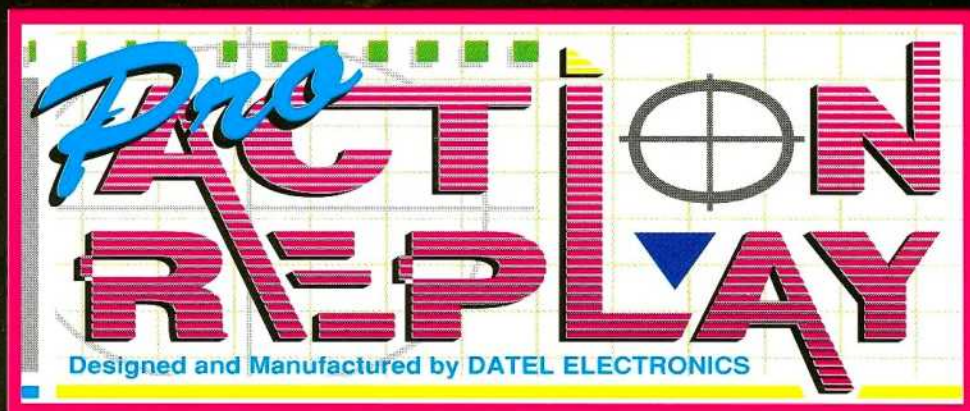


Durch die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade hält die Motivation sicherlich einige Wochen an.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 12
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen
Continues 1
Erscheint ab sofort

FAZIT
3+



DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL
FXTM
SYSTEM**

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY
HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER**

**FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER SNESTM
NUR DM 149,-**



**FÜR NESTM
NUR DM 99,-**



**FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-**



**FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-**



**FÜR
MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-**



*** WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.**

"SEGA", "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

ERHÄLTLICH WO ES HEIÐE SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTE!!!
Mit original deutscher Anleitung,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie**

**AUCH ERHÄLTLICH
BEI**

TOYS 'R' US

**UND BEI ALLEN ALLKAUF
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN.**

Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus DM 15,00 Versandkosten.

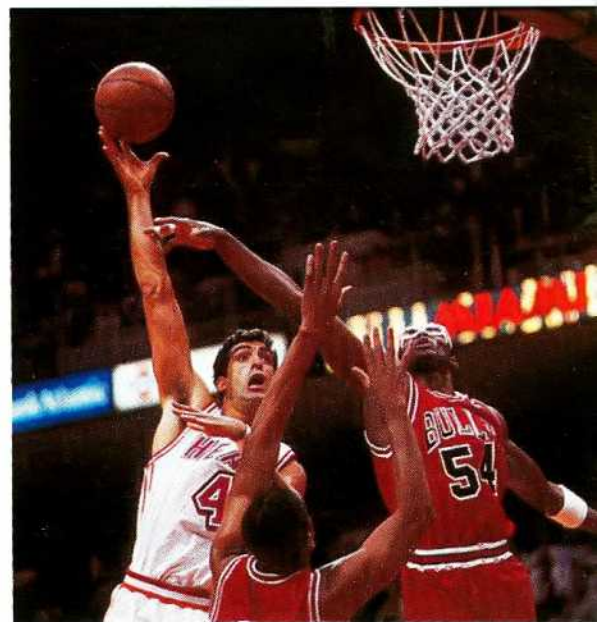


BACK GROUND

Während die Bezeichnung Basketball „erst“ gut 100 Jahre alt ist (F. Mahan zeichnete 1892 für die Namensgebung verantwortlich), reichen die Wurzeln viel viel weiter zurück. Die Idee, einen Ball durch einen Korb, bzw. durch einen Ring oder ein Loch zu werfen, läßt sich nämlich bis in die Frühzeit zurückverfolgen. Schon die Azteken, Inkas und Mayas trugen ein Spiel aus, bei dem ein Ball auf recht unkonventionelle Art und Weise durch einen Steinring geschlagen werden mußte. Mittel zum Zweck waren hierbei nicht die Hände, sondern Arme, Kopf, Rücken und Knie. Es muß schon recht lustig ausgesehen haben, wie sich die armen Burschen damals abrackerten, um das Bällchen durch den Ring zu bekommen. Basketball – wie wir es kennen – wurde ursprünglich als Spiel für die Hallen-Wintersaison entwickelt. Erfinder war der Kanadier Dr. James Naismith, der das Spiel im Jahre 1891 am Springfield College in Massachu-

setts entwickelte und einführte. Während Basketball zu Beginn ein reiner Männer-sport war, wurde er bald auch von Frauen erobert. Aber nicht nur unter dem amerikanischen Volke verbreitete sich das „körperlose Spiel“ (jegliche Berührung mit dem Gegner sollte vermieden werden). Es fand auch dank der Unterstützung der YMCA (Young Men's Christian Association)-Sportlehrer des Springfield-College rasche Verbreitung auf anderen Kontinenten. So kam Basketball 1903 nach Asien, und drei Jahre darauf feierte er in Europa seine Ein-

Basketball ist ein unwahrscheinlich schneller Sport, wie uns dieser Konter von Scottie Pippen (Chicago Bulls) eindrucksvoll zeigt

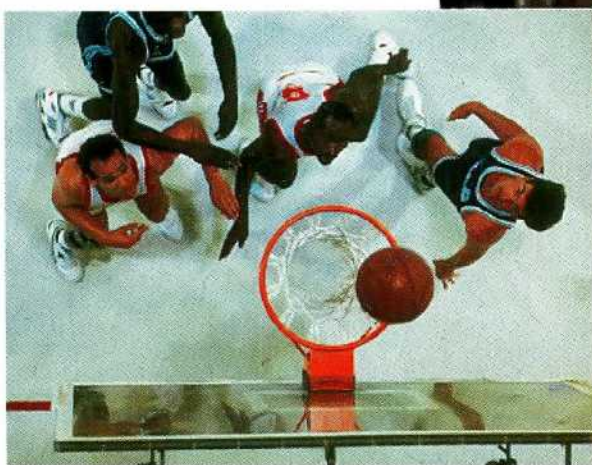


Manche Spieler pflegen recht seltsame Verteidigungsmethoden anzuwenden...

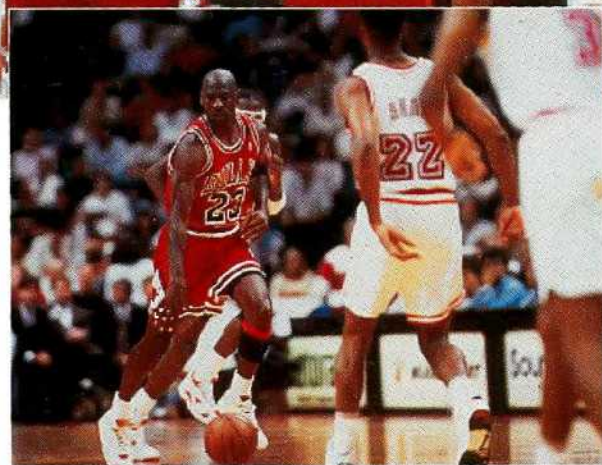
BASKET

führung. Hier dauerte es allerdings einige Zeit, ehe Basketball Fuß faßte, denn erst in den dreißiger Jahren gewann dieser Sport – der als der schnellste Mannschaftssport ohne Hilfsmittel gilt – größere Bedeutung. Vor allem die baltischen Staaten fanden an ihm Gefallen. Der große Durchbruch in Deutschland gelang dem Basketball nach den Olympischen Spielen von 1936, als er erstmalig olym-

Basketball-Prominenz zu Hauf beim Spitzenspiel zwischen den Chicago Bulls und Miami Heat



Eine besonders originelle Aufnahme vom Spiel Leverkusen (neuer Meister) gegen Charlottenburg



Michael Jordan von den Chicago Bulls (Nr.23) war 1991 und 1992 bester Spieler der Play Off-Finals

pische Disziplin war. Im Jahre 1964 wurde dann auch eine Basketball-Bundesliga gegründet. Der Deutsche Basketball Bund (DBB) mit Sitz in Hagen zählt mittlerweile rund 150.000 Mitglieder. Dem internatio-

nalen Dachverband – die Fédération Internationale de Basketball Amateur –, der 1932 gegründet wurde und in Genf seinen Hauptsitz hat, gehören zur Zeit 195 nationale Verbände an. Diese freuen sich über



eine Gesamtmitgliedszahl von 250 Millionen Personen.

Ein normales Spielfeld mißt 26 x 14 Meter. Allerdings darf's auch zwei Meter länger bzw. kürzer und einen Meter breiter bzw. schmaler sein. Felder für Weltmeisterschaften und Olympische Spiele sollen 28 x 15 Meter messen. Die Körbe befinden sich in einer Höhe von 3,05 Metern und sind am Korbrett befestigt, das 1,20 Meter ins Spielfeld hereinragt. Der Korb - quasi das Tor, in das der Ball rein muß - mißt einen Innendurchmesser von 45 cm. Der Ball selbst hat einen Umfang von 75-78 cm, also einen Durchmesser von rund 24 cm

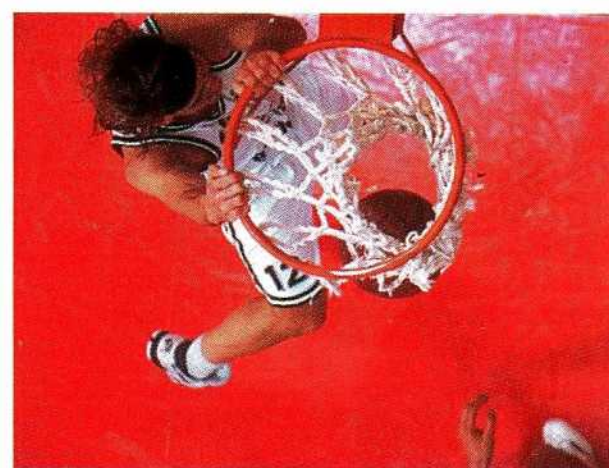
mals unumgänglich ist, gibt es häufiger Freiwürfe als vergleichsweise Elfmeter beim Fußball. Auch gibt es beim Basketball mehr Dinge zu beachten, als bei König Fußball. Da wären beispielsweise die Zeitregeln. So muß eine Mannschaft - aus fünf Feldspielern bestehend - innerhalb von 30 Sekunden (24 Sekunden in der amerikanischen National Basketball Association) einen Korbwurf unternommen und binnen zehn Sekunden den Ball aus der eigenen Feldhälfte gespielt haben. Die Drei-Sekunden-Regel besagt, daß sich ein Spieler maximal drei Sekunden im gegnerischen 'Schlüssel-Loch' aufhalten darf, ohne dieses zwischen-

wird der Sieger in der Verlängerung ermittelt.

Basketball erfordert durch seine Geschwindigkeit und die schnell wechselnden Spielsituationen große Anpassungsfähigkeit der Sportler und das Beherrschen der verschiedensten Würfe aus unterschiedlichsten Positionen und Situationen. Langeweile kommt bei diesem Sport nie auf. Denn einerseits ist wahnsinnig viel Tempo und Action im Spiel, andererseits ist Basketball auch der Sport mit den meisten 'Toren': Bei Profibegegnungen, wie zum Beispiel zwischen den amerikani-

Nur große Spieler sind in der Lage, sich nach einem Dunking am Korb festzuhalten und an diesem Herumzubaumeln.

BALL



VON DEN AZTEKEN BIS ZUR NBA

Zu den meistverbreitetsten Mannschaftssportarten weltweit gehört Basketball. Vor allem in den USA entwickelte sich das schnelle Spiel zu einem wahren Volkssport. Aber auch auf unserem Kontinent erfreut er sich seit Beginn des 20. Jahrhunderts stets wachsender Beliebtheit.

schen Spitzenteams Chicago Bulls und Los Angeles Lakers werden von beiden Mannschaften zusammen oft weit über 200 Punkte erzielt. Dies wären - Drei-Punkte- und Freiwürfe unberücksichtigt - mehr als stolze 100 Treffer. Kein Vergleich zum deutschen Volkssport Nr.1 - dem Fußball.

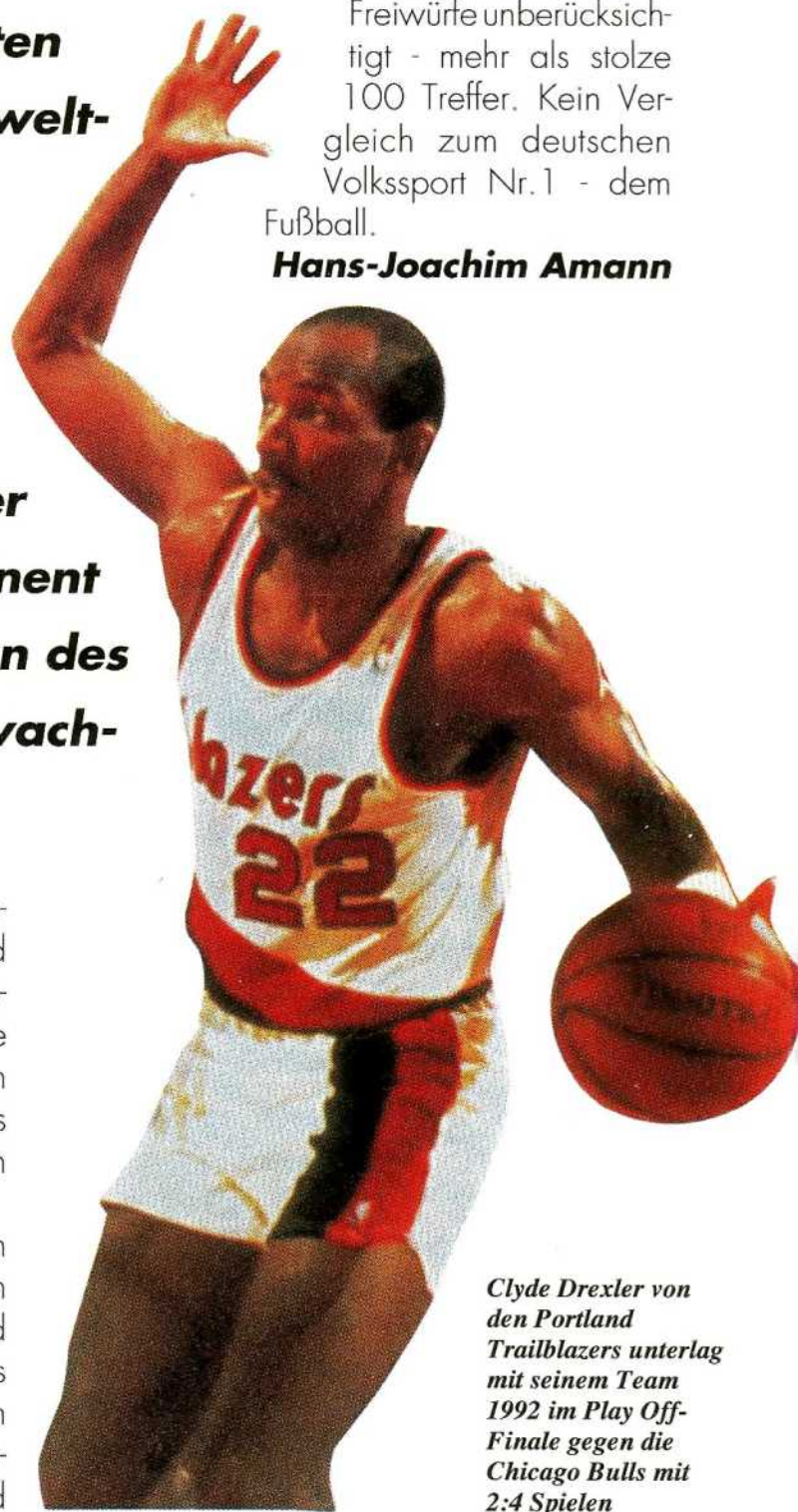
Hans-Joachim Amann



und ein Gewicht von 600-650 Gramm. Auf dem Spielfeld sind verschiedene Markierungen angebracht, die bestimmte Zonen kennzeichnen. So zum Beispiel den Freiwurfraum, der gemeinhin als 'Schlüssel-Loch' bezeichnet wird und den Halbkreis, der die Drei-Punkte-Grenze darstellt. Würfe, die vor dieser Linie getätigt werden und erfolgreich sind, zählen drei Punkte, während normale Körbe (so heißt ein 'Tor') nur zwei Zähler bringen. Gar nur einen Punkt wert ist ein erfolgreicher Freiwurf. Wobei wir beim Thema 'Fouls' wären. Da der Kerngedanke im Basketball das Vermeiden der Gegnerberührung ist, diese aber oft-

zeitlich verlassen zu haben. Spielverzögerung wird gepfiffen, wenn bei Ein- und Freiwürfen der Ball länger als fünf Sekunden gehalten wird. Nach der Ballannahme dürfen die Sportler mit Ball in den Händen nur zwei Schritte machen. Danach heißt es entweder passen, dribbeln oder auf den Korb werfen.

Die Spielzeit eines Matches beträgt in Deutschland 2 x 20 Minuten, während in der NBA 4 x 12 Minuten gespielt wird (auch in anderen Punkten hebt sich das Reglement der NBA von dem deutschen ab). Ein Spiel endet übrigens niemals unentschieden, denn bei Punktegleichstand



Clyde Drexler von den Portland Trailblazers unterlag mit seinem Team 1992 im Play Off-Finale gegen die Chicago Bulls mit 2:4 Spielen

SNES**1-27 Spieler****Tecmo****Preis DM 120**

Animierte Zwischensequenzen lockern das Game auf

Ein böses Foul an einen Spieler der New York Knicks



Eine Statistik gibt Aufschluß über jeden Basketballer

Basketball für Kenner

TECMO SUPER NBA BASKETBALL

Wer von den mittel-mäßigen Basketball-Simulationen fürs SuperNES den Korb gestrichen voll hat, kann nun aufatmen. Endlich ist ein Spiel dieses Sports da, das hält, was es verspricht.

funktion zu übernehmen. „Tecmo Super NBA Basketball“ ist die bisher realistischste Simulation dieses Sports. Es ist schnell, actionreich und hervorragend spielbar. Hinzu kommen unzählige Statistiken, digitalisierte Sprachausgabe des Schiris und ein tobendes Publikum. Endlich haben wir Basketballfreunde ein Spiel, das rundum zufriedenstellt.

Hans-Joachim Amann

Tecmo Super NBA Basketball

Grafik



Grafik als auch Animation sind wirklich gut gelungen. Auch das Scrolling könnte nicht besser sein.

Sound



Aufheizendes Publikum und ‚sprechender‘ Schiedsrichter - was will man mehr?

Gameplay



Trotz hoher Realitätsnähe bleibt diese Basketball-Simulation hervorragend spielbar

Dauerspaß



Vor allem mit Freunden wird's ein Riesenfest, da beliebig viele Teams selbst übernommen werden können

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels —
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues —
Erscheint US-Import
Muster Flashpoint

FAZIT
2+

Wie fast alle Programme des schnellen Mannschaftsports, lockt auch dieses mit der zugkräftigsten Liga der Welt: der amerikanischen NBA. In dieser dürft Ihr nämlich spielen und eines der 27 Original-Teams mit den ‚echten‘ Sportlern übernehmen. Besonders interessant ist, daß jede Mannschaft von einem menschlichen Spieler kontrolliert werden kann. Natürlich nicht gleichzeitig, dies können nur zwei, aber abwechselnd.

So tritt jeder dann im Verlaufe einer Saison gegen jeden an. Diese kann über die regulären 82 oder nur über 41 bzw. 26 Spiele plus Finals gehen. Da so viele Matches auch trotz einstellbarer Spielzeit wohl kaum am Stück gespielt werden, wird der Stand der Dinge automatisch gespeichert. Sind alle Voreinstellungen getroffen, kann's richtig losgehen, und Ihr bekommt das Feld von der Seite präsentiert. Schön dabei, daß dieses sauber nach links und rechts scrollt und nicht verschwimmt. Auch die Cracks selbst bewegen sich flüssig und sind gut animiert. Noch besser jedoch ist die Spielbarkeit. Von der Tatsache nämlich abgesehen, daß alle im



Fouls werden wie üblich mit Freiwürfen geahndet. Selbstverständlich werden die Regelwidrigkeiten auch auf den Foulkontos verzeichnet

Basketball relevanten Angriffs- und Verteidigungsformen angewandt werden können, ist dies auch äußerst unkompliziert. ‚Harte‘ Naturen wird es freuen, daß auch mal ordentlich hingelangt werden kann, als Notbremse sozusagen. Keine Frage, daß auch die Möglichkeit besteht, Auswechslungen und Auszeiten zu nehmen.

‚FOUL‘

Ein ‚foules‘ Ei sucht man bei Tecmo Super NBA Basketball vergebens.

Ebenfalls ist es gestattet, besondere Aufstellungsformationen einzunehmen und diese während eines Matches zu ändern oder anstatt selbst zu spielen, nur die Trainer-

Die Sprites sind toll animiert, so daß Dunkings wie dieser ein kleiner Augenschmaus sind





Kaum noch zu
verhindernder
Korbleger:
Bullen und
Blazers heizen
sich kräftig ein

SNES

1 - 2 Spieler

Electronic Arts

Preis DM 120

**Was sich in den
Staaten während
der alljährlichen
Basketball-Playoffs
abspielt, läßt sich**

**diesseits des
großen Teichs
bestenfalls mit
unserem heiß-
geliebten Fuß-
ball-WM-Fieber
vergleichen...**

BULLS VS BLAZERS

Mit „Bulls vs Blazers and the NBA Playoffs“ von Electronic Arts greift Ihr jetzt selbst nach der Basketballkrone und führt eine der 27 besten Mannschaften der ‚National Basketball Association‘ (NBA) zu Ruhm und Meisterschaft. Gegeneinander oder gemeinsam können hier bis zu zwei Joypad-Sportler zum Dribbeln, Passen und Werfen der schönsten Körbe antreten.

So führt Michael Jordan seinen berühmten ‚Air Reverse‘ vor, und Charles Barkley verblüfft mit seinem gefürchteten ‚Monster Dunk‘.

„MEGA-POWER-SLAM“
Viele verschiedene Spieler
und Mannschaften, mit
jeweils verschiedenen
Schwächen und Stärken.

Im Defensivspiel solltet Ihr dem Gegner seinen Weg zum Korb gründlich verbauen, um den Ball schnellstens zurückzuerobieren. Dazu solltet Ihr sehr nahe an den Spieler herankommen und ihn attackieren. Ein herz-



Spannendes Match:
Durch ihre eigens aufgebaute Grafik lassen sich
die Spieler relativ gut unterscheiden

von einigen Effekten, nicht viel Gutes zu vernehmen, und auch technisch ist das Game leider nur durchschnittlich. Das typische Basketballfeeling kommt so leider nicht rüber.

SCHRITTFEHLER!
Die Grafik recht eintönig, das
Scrolling fast schon katastrophal. Bei zu vielen Sportlern
auf einem Punkt wird das
Spiel ganz schön chaotisch.

Martin Klugkist

Die Features am Rande



Panorama für Sport-Enthusiasten:
Stadion bei Nacht oder Pixelgewirr?



**Allemaal gefürchtet: Bullen und Blazers
prangen an der Spieler-Galerie**

haftes Foul ist nicht die Lösung, denn der Schiedsrichter ist auf Zack! Je nach eingestelltem Realitätsgrad winkt ein gemütlicher Platz auf der Reservebank. Mit roher Gewalt werdet Ihr also nie bis in die Finalsiege der Playoffs vordringen. Solltet Ihr Euch für die höchste der drei Schwierigkeitsstufen entschieden haben, spielt Euch der Computer richtiggehend an die Wand.

Die bisweilen auftretende grafische Verwirrung ist daran nicht ganz unschuldig, denn wenn sich eine handvoll Spieler auf einem Platz tummeln, verliert Ihr früher oder später den Überblick, was der Computer für unbarmherzige Konter nutzt. Glücklicherweise besitzt jeder Spieler seine eigene Grafik. Ihr könnt also den hellhäutigen Larry Bird recht einfach von Michael Jordan unterscheiden. Aus dem Lautsprecher gibt es, abgesehen

Bulls VS Blazers

Grafik



Das Game bietet abwechslungsreiche Animation der Spieler, aber das Scrolling ist so ‚sanft‘ wie ein hämmernder Preßlufthammer.

Sound



Die Effekte sind zwar recht gut, aber ziemlich selten. Der Soundprozessor des SNES wird einfach unterfordert.

Gameplay



Bulls vs Blazers bringt nur Durchschnittsfun. Selbst im Mehrspielermodus hält sich der Spielspaß in Grenzen.

Dauerspaß



Die Motivation läßt schon recht bald nach. Die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade können daran nichts ändern.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels –
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen
Continues per Passwort
Erhältlich ab sofort
Muster Laguna

FAZIT
3-

SNES**1-2 Spieler****Acclaim****Preis DM 120**

NBA ALL-STAR

Wie die Bezeichnung One-on-One bereits treffend signalisiert, handelt es sich bei Spielen dieser Art nicht um richtige Basketball-Simulationen mit je fünf Mannen pro Team, sondern nur mit einem. So auch bei Acclaims „NBA All-Star Challenge“.

GRAFIK HUI
Die grafische Aufmachung ist leider das einzige, das begeistern kann.

Hübsche Zwischengrafiken und variable Spieloptionen machen leider noch kein gutes Spiel

ge“, das Euch zwischen 27 der ganz großen Stars der amerikanischen Profi-Liga mit ihren persönlichen Stärken und Schwächen wählen läßt.

Gespielt wird immer nur auf einen Korb, es wird also nur eine Feldhälfte genutzt. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Wettkämpfe. Beim ‚Free Throw Contest‘ gilt es, 5, 10, 20 oder 30 Freiwürfe im Korb zu versenken. Ein Zeitlimit gibt es dabei nicht. Allerdings macht das Zielkreuz zu schaffen. Dieses – sich träge hin- und herbewegend – muß durch Gegenlenken ‚gebändigt‘ werden.

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Grafik



Das Spielfeld wird wirklich super dargestellt und vermittelt räumliche Tiefe. Besser animierte Cracks wären wünschenswert gewesen.

Sound



Leider sind die Effekte nicht sonderlich berauschend. Besser ist der Titelsound.

Gameplay



Für heutige Verhältnisse ist NBA All-Star Challenge schlicht und einfach veraltet.

Dauerspaß

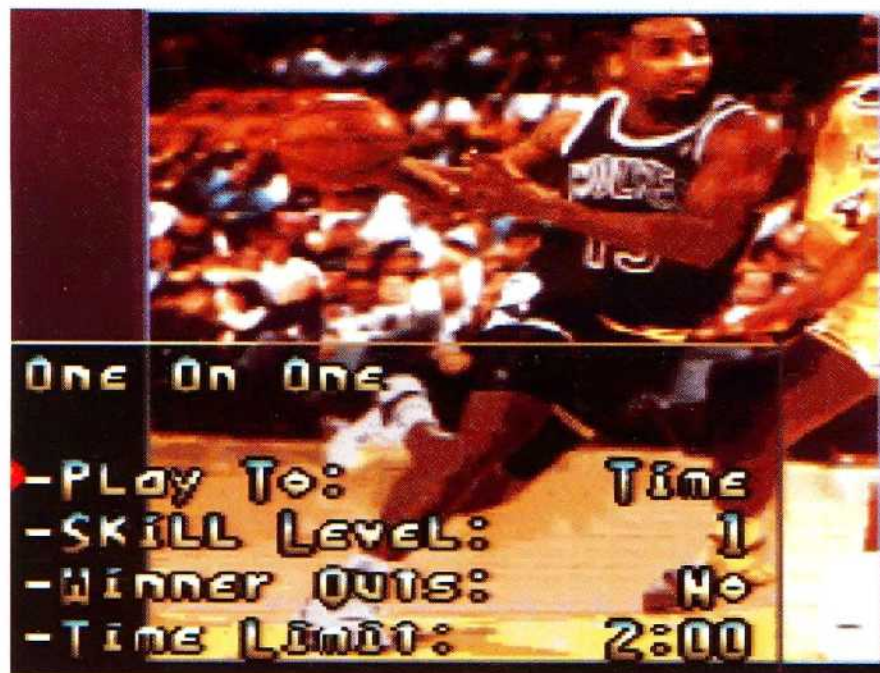


Dauerspaß konnte ich beim besten Willen kaum finden. Nach ein paar Runden ist die Luft raus.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels –
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues –
Erscheint sofort
Musik Acclaim

FAZIT
4



Schon lang ist's her, daß sogenannte One-on-One-Basketballspiele auf Computern Furore machten. Nun soll das einst so beliebte Spielprinzip auch alle SuperNESler begeistern.

Beim Drei-Punkte-Wettbewerb ist es schon wesentlich einfacher, die 30 Bälle in den Korb zu bugsieren. Dafür sitzt uns hier ein Zeitlimit im Nacken.

Abwechselnd wird bei der H.O.R.S.E.-Variante auf den Korb geworfen, wobei man sich frei bewegen darf. Sobald ein Spieler gepunktet hat, muß der Kontrahent von derselben anstelle treffen.

Zu guter Letzt sind da noch die One-on-One-Wettkämpfe, einmal als Trainings- und einmal als Turnier-Version.

Spielen lassen sich alle Disziplinen recht gut, ist die Steuerung doch unkompliziert. Spielerisch sieht's hingegen eher stark bewölkt aus, denn ein One-on-One-Clone ist einfach nicht mehr up to date. Viel zu rasch läßt die Motivation nach, und schon nach ein paar Stunden kickt man das Programm in den Müll-Korb. Selbst der Zweispieler-Modus vermag kaum auf Dauer zu reizen. Schade eigentlich, denn gerade die grafische Aufmachung mit dem spiegelnden Parkettboden und

Basketball light: nichts für Profis



Dreißig Bälle müssen von der Drei-Punkte-Linie aus innerhalb eines Zeitlimits in den Korb geworfen werden



Bei der H.O.R.S.E.-Variante müßt Ihr von der Stelle aus werfen, von der der Gegner zuvor erfolgreich war (Kreuz)



Nicht sehr anspruchsvoll: die One-on-One-Version, die wie die anderen Disziplinen kaum Reize hat

SPIELSPASS PFUI
NBA All-Star Challenge bietet kaum Abwechslung.

dessen imposanter 3D-Effekt – wenn die ‚Beobachter-Kamera‘ umschwenkt – kann sehr gut gefallen. Die Spieler hätten hingegen ein wenig detaillierter animiert

werden können.

Fazit: NBA All-Star Challenge ist spielerisch veraltet. Wahre Basketballfans sollten ihre Marker folglich lieber in Tecmo Super NBA Basketball investieren.

Hans-Joachim Amann

CHALLENGE



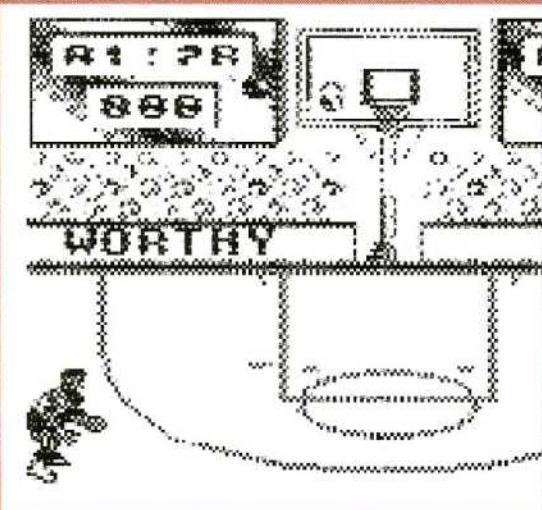
GAME BOY

1-2 Spieler

Acclaim

Preis DM 70

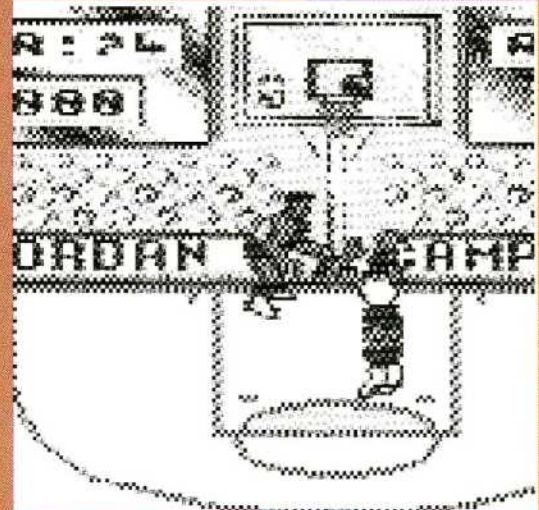
Basketball-Größen im Game-Boy-Format



Der gezielte Wurf auf den Korb von verschiedenen Positionen aus ist ein hervorragendes Training fürs 'One on One'.



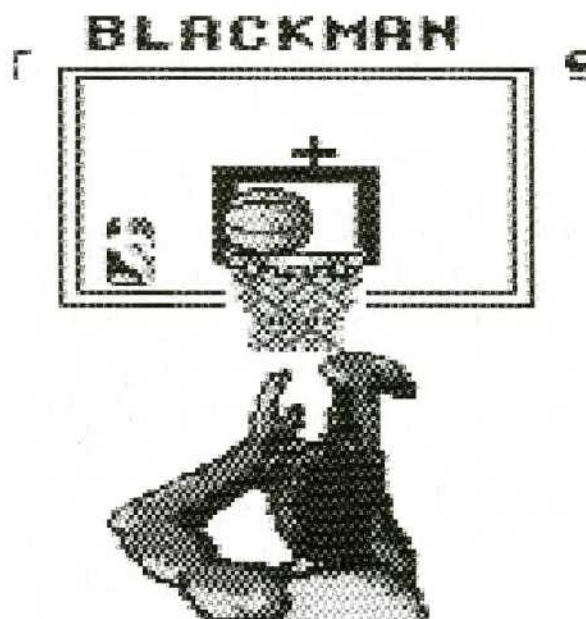
Der Computergegner erweist sich zum Leidwesen aller ungelübten Spieler als einigermaßen fix am Ball.



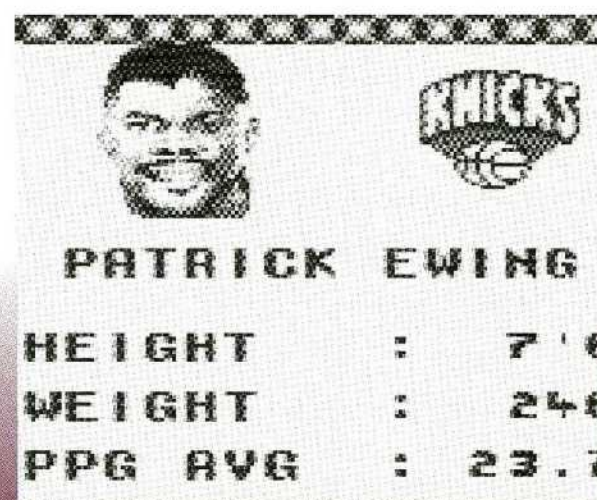
Trotz s/w-Grafik auf kleinem Screen macht NBA – hier ein besonders gelungener Korb – mehr Spaß als auf dem SNES.

Bislang meinten es die Software-Hersteller mit den Game-Boy-Basketball-Freunden hierzulande ja nicht sonderlich gut. Zwar sind ein paar Programme dieses schnellen Sports erhältlich, so zum Beispiel Jordan vs. Bird, aber so richtig zu begeistern wußte noch keines. Nun veröffentlicht Acclaim den Nachfolger zu NBA All-Star Challenge, welches – ich nehme es einmal vorweg – bisher das beste Spiel des Genres ist.

Auch auf dem Game Boy geben sich die 27 Stars der NBA die Ehre und legen dabei gegenüber der SNES-Fassung einen 'Korb' zu!



Beim direkten Wurf auf den Korb müßt Ihr ein gutes Auge und eine ruhige Hand beweisen.



Für die diversen Disziplinen stehen Profi-Spieler samt Konterfei und einigen Daten zur Auswahl.

zum anderen aber auch am 'Slam Dunk'-Wettkampf. Dieser macht nämlich wirklich Spaß, und die Spieler sind sehr flüssig animiert. Sehr mäßig fielen die Soundeffekte aus; außer ein paar mittelmäßiger Geräusche ist nicht viel los. „NBA All-Star Challenge 2“ ist kein Meisterwerk, aber immerhin zufriedenstellende Unterhaltung. Wer einen Freund zur Hand hat, kann auch mit diesem um die Wette werfen. Vor dem Kauf dieses Produktes sollte aber auf jeden Fall einmal probegespielt werden.

Hans-Joachim Amann

LANGLEGER
Die schwachen Soundeffekte sorgen nicht gerade für Stimmung.

KORBLEGER
NBA All-Star Challenge 2 ist auf dem Game Boy besser als auf dem SuperNES.

Im Gegensatz zur 16-Bit-Fassung von NBA All-Star Challenge bietet die Game-Boy-Version sogar einen Wettkampf mehr, also insgesamt ein halbes Dutzend. Der interessanteste ist der 'Slam Dunk Contest'. Dabei könnt Ihr die schönsten Korbleger wie den 'One Handed Windmill', den 'Backwards Jam' oder aber den '360 Grad Whip' vollbringen. Alles, was Ihr für einen erfolgreichen Abschluß tun müßt, ist, im richtigen Moment das richtige Knöpfchen zu drücken. Im Trainingsmodus wird Euch erfreulicherweise angezeigt, wann Ihr dies zumindest beim Absprung machen müßt.

Der 'Accuracy Showdown' ähnelt der H.O.R.S.E.-Variante auf dem SuperNES. Bloß mit dem Unterschied, daß man allein spielt, nicht gegen einen Kontrahenten. Ansonsten gibt es noch die One-on-One-Disziplinen. Auch Frei- und Drei-Punkte-Wurf-Wettbewerb sind so gut wie identisch mit der 16-Bit-Fassung. Trotzdem kann die Handheld-Version besser gefallen. Dies liegt zum einen daran, daß eine richtige Simulation mit je fünf Spielern pro Team auf dem Game Boy kaum zu realisieren ist (Stellt Euch nur einmal das Chaos vor!).

NBA ALL-STAR CHALLENGE 2

Grafik



Mit eleganten Bewegungsabläufen zeigen die NBA-All-Stars was sie auf dem Kasten haben.

Sound



Die Soundeffekte hätte man sich auch sparen können. Auf anfeuernde Zuschauer muß man verzichten.

Gameplay



Sonderlich viel Abwechslung bietet das Spiel nicht, es läßt sich aber einfach beherrschen.

Dauerspaß



Ewig lange kann das Programm zwar nicht motivieren, aber immerhin länger als auf dem SuperNES.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels –
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues –
Erscheint sofort
Muster Acclaim

FAZIT
3-

SNES**1 Spieler****Sunsoft****Preis DM 120**

Der fiese Koyote sieht
das Unheil bereits
über sich hereinbre-
chen...



Road Runner und sein Widersacher

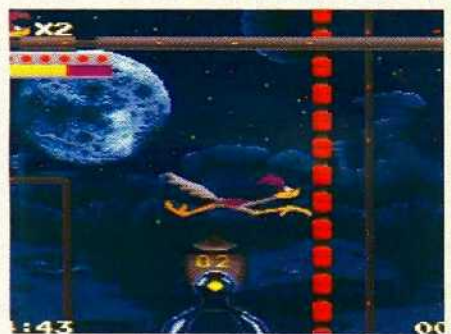
Der Strauß 'Road Runner' und der Koyote Karl sind noch schlimmer als Katz und Maus...



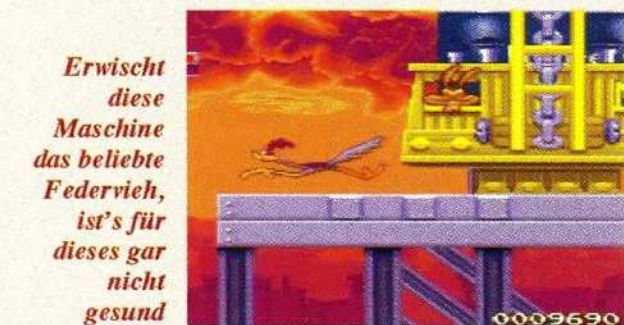
Dem Fiesling Karl ist jedes Mittel recht ...



... die Hauptsache ist, er bekommt seinen Strauß bald zu fassen



„Nur fliegen ist schöner“, denkt sich Mr. Meep und setzt zum Start an



Erwischt diese Maschine das beliebte Federvieh, ist's für dieses gar nicht gesund



Hier hat der Vogel noch die Oberhand, wer weiß, wie lange noch

ROAD RUNNER

Toons und kein Ende! Nach Konami schnappte sich jetzt Sunsoft eine Warner-Lizenz und schickt ein blaues Wunder ins Rennen. Dürfen wir vorstellen: Road Runner, der schnellste Strauß von Mexiko!

Koyote Karl hat's schwer. Als Feinschmecker lockt ihn nur das nahrhafteste Wüstenmahl: Der putzmuntere „Road Runner“. Immer, wenn Karl mit abgefeimtesten Mitteln sein Abendessen angelockt hat, entwischt es ihm mit einem fröhlichen „Meep, meep!“. Kein Wunder, daß der Koyote so erbarmungswürdig ausgemergelt ist!

Das Dauerduell des Raubtiers mit seinem Essen auf Rädern hat endlose Zeichentrickabende gefüllt. Dank Sunsoft dürft Ihr jetzt selbst zum Joypad greifen und Karl an der Nase herumführen. In fünf abgedrehten Welten mit insgesamt 20 Abschnitten flüchtet Road Runner vor dem heißen Atem seines Jägers - der pünktlich zum Levelende in die selbstgebastelten Fallen stolpert!

Road Runner sollte nicht nur Karl, sondern auch gemein platzierten Kakteen, Skorpionen oder Killeraffen ausweichen. Er muß tiefe Schluchten überwinden, im Temporausch die verrücktesten Sprünge vollführen und nebenbei für Energiezufuhr und Extrapunkte sorgen.

Wer große Teile der Landschaften durchrast, bringt sich um zahllose Extras. In luftigen Höhen findet Ihr Kraftkörner für den Sprint, Extrapunkte und Rückstellflaggen. Berührt Ihr 'ne Flagge, gib't's - je nach deren Farbe - nicht nur unterschiedlich viele Punkte. Wenn Ihr ein Leben verliert, fangt Ihr bei

der zuletzt berührten Flagge wieder an.

Diese Hilfe ist auch bitter nötig, denn Ihr müßt mit Euren wenigen Leben gut haushalten. Extraleben gibt es nur alle 50.000 Punkte und ganz selten einmal aufzusam-

meln. Continues sind schier unmöglich zu ergattern. Wer findet schon sämtliche, teils in Geheimräumen versteckte, auf jeden Fall schwer zugängliche, Flaggen eines Levels? Zumindest gibt der Bonusbildschirm nach Levelende Auskunft über deren Anzahl. In Kisten finden sich unter anderem Energie, Zeitstopper oder Schutzschilde für den blauen Läufer.

Kisten, Körner und krabbelnde Monster lassen sich von Road Runner anpicken - vorausgesetzt, Ihr platziert ihn im richtigen Abstand. Auch im Turbogang oder beim quietschenden Bremsen wird Road Runner seine Feinde los. Nie wurde das Jump&Run-Genre so beim Namen genommen wie hier. Vom Turbosprint zum schnellen Sprung mit Richtungswechsel muß man sich flugs zurechtfinden - und dabei Karl mit seinen Teufelsfallen ausweichen. Ob mit Dampfwalze, Abrißkugel oder Kamikazefliegern, der Koyote taucht stets im unpassendsten Moment auf!

Vom altvertrauten Tal des Todes gelangt Ihr in die ACME-Fabrik, die Karls tödliches Spielzeug herstellt. Anschließend geht die

HÖHENFLUG
Herrlich aufgebaute Levels vermitteln hektische Cartoon-Atmosphäre.

ABSTURZ
Continues zu ergattern, ist fast unmöglich. Die knifflige Steuerung kann den Spaß verderben.



Wir bieten Euch die drei besten Systeme für Sicherheitskopien, die es derzeit am Markt gibt.

Alle System haben Slow Mode, Speicherfunktion, eingebautes 3,5 " Laufwerk, 16 Mbit Speicher (erweiterbar bis 32 Mbit) Erweiterungsmöglichkeiten für zukünftige Spiele.

M G H, Magic Game Hunter - das universelle Gerät für SNES und Megadrive. einfaches Umstecken eines Adapters ermöglicht Sicherheitskopien von Megadrive und Super Nintendo Spielen. **699,90**

Super Magicom, das bewährte und bekannte System für Super Nintendo Spiele. Einfache Bedienung und sehr benutzerfreundlich. **699,90**

SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPL. PRO	99,90
JOYPAD/DAUERF.	39,90
Addam's Family	109,90
Actraiser	119,90
Another World	119,90
Axelay	109,90
Castlevania IV	119,90
Darius Twin	99,90
Desert Strike	99,90
Dinocity	109,90
Double Dragon	129,90
Exhaust Heat	119,90
F - Zero	89,90
Gods	119,90
Jimmy Connors	119,90
King of Monsters	119,90
Lemmings	119,90
Magical Quest	119,90
ManiPaint	79,90
Mariokart	89,90
NHLPA	119,90
Parodius	119,90
PGA Golf	119,90
Pilotwings	89,90
Prince of Persia	119,90
Probotector	109,90
Pushover	109,90
Simcity	85,90
Spiderman	109,90
Spindizzy World	119,90

Starwars	119,90
Streetfighter	89,90
Strikegunner	99,90
Super Off Road	129,90
Super Swiv	99,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Top Gear	109,90
Turtles IV	109,90
WWF II	129,90
Wingcommander	119,90
Zelda III	89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope	139,90
Adapter	39,90
4 Spieler Adapter	69,90
Addam's Family II	119,90
Alien vs Predator	119,90
Axelay	89,90
Batman's Return	119,90
Battletech	129,90
Bluesbros.	129,90
Bubsy	129,90
Cameltry	69,90
Cybernator	119,90
Cyber Formula	59,90
Darius Twin	59,90
Desert Strike	79,90
Dimension Force	59,90
Doraemon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90

Fatal Fury	119,90
Final Fight	99,90
Firepower (RGB)	79,90
Ghost'n Ghouls	69,90
Goal	99,90
Gradius	69,90
Harley's Hum. Adv.	89,90
Hunt f. Red October	79,90
Juki Crush	129,90
King Arthurs World	129,90
Lagoon	79,90
Lemmings	69,90
Magic Sword	79,90
Monsters	129,90
Mickey Mouse	99,90
Musya	79,90
Mystic Quest	79,90
Pang	79,90
Prince of Persia	89,90
Pugsley's Hunt	119,90
Roadrunner	119,90
Rocketeer	49,90
RPM Racing	59,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Shanghai II	109,90
Space Megaforce	129,90
Starfox	129,90
Super Shanghai	99,90
Super Stadium	49,90
Super Valis	69,90
Sonic Blastman	89,90
Soulblader	79,90
Tecmo Basketball	129,90

Thunderspirits	59,90
Tom & Jerry	99,90
Twinbee	129,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90

MEGADRIVE

CD ROM, Euro Version mit Spielen	599,90
Action Replay Pro	99,90
Mega Adapter	39,90
CDX Adapter	99,90
Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
Alien III	89,90
Alienstorm	39,90
Atomic Robokid	39,90
Bad Omen	39,90
Batman Ret. of Joker	89,90
Bonanza Bros.	39,90
Bubsy	99,90
Cadash	39,90
Carmen Sandiego	39,90
Cool Spot	99,90
Crackdown	39,90
Crueball	59,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves	109,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
F 1 Hero	49,90
Final Blow	39,90

Fire Mustang	39,90
Fire Shark	39,90
Granada	39,90
Greendog	39,90
Ghostbusters	49,90
Gynoug	39,90
Humans	99,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Jewel Master	39,90
John Madden 92	49,90
John Madden 93	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Kageki	39,90
Kid Chameleon	39,90
King of Monsters	99,90
Magical Hat	39,90
NHLPA	99,90
PGA Golf II	89,90
Rolo to the Rescue	69,90
Shadow run	109,90
Sonic II	69,90
Sword of Sodor	29,90
Wardener	29,90
Wonderboy	39,90

Loopz	19,90
Looney Tones	49,90
Megaman III	49,90
Robocop 2	29,90
Sneaky Snakes	29,90
Speedball II	49,90
Terminator 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
Tiny Toons	49,90
TMNT 2	29,90
World Cup	19,90

GAMEGEAR

Ariel	19,90
Berlinwall	29,90
Busterball	29,90
Devilish	39,90
Donald Duck	39,90
House of Tarot	19,90
Land of Illusion	59,90
Lemmings	59,90
Monaco GP II	39,90
Ninja Gaiden	39,90
Wimbledon	39,90

GAMEBOY

Alien III	49,90
Batman Return	49,90
BC Kid	49,90
Gauntlet	19,90
Hook	49,90
Krusty Funhouse	39,90
Lemmings	59,90

Lieferbedingungen
Importspele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

Jagd auf einer Wildwest-Eisenbahn weiter, aber nur um unseren Helden in ein verzweigtes Höhlenlabyrinth zu locken. Habt Ihr ihn auch dort sicher hindurchgeführt, dürft Ihr Euch selbst loben - und auf die verrückten Fallen des Mars freuen... Die Figuren sind so herrlich gelungen gezeichnet und animiert, daß man vor Bewunderung leicht das Spielen vergißt. Landschafts- und Geräuschkulisse vermitteln waschechtes Comicgefühl, nur die blecherne Minimalmusik hätte Sunsoft sich schenken können. Wer die Zeitbegrenzung fünf Minuten pro

Level - ignoriert, verliert Bonuspunkte für Geschwindigkeit, aber kein Leben. Es lohnt sich, jeden Abschnitt gründlich zu erforschen. Die knifflige Steuerung erfordert viel Übung und perfekte Levelkenntnis. Pixelgenau muß da gebremst, gesprungen und zugehackt werden. Zudem sind spätere Levels so vertrackt aufgebaut, daß nicht nur Anfänger entnervt aufgeben werden. Road Runner ist das wohl unhandlichste Sprite der Comicgeschichte: Seine Beine, Flügel und der lange Hals schießen bei jeder Bewegung wild in der Landschaft umher. Selten landet oder pickt der ausladen-

de Vogel am gedachten Zielort zu. Jüngeren und ungeübten Spielern kann man die Verzweiflung nachsehen. Wer schließlich jeden Stein mit Vornamen kennt, muß allerdings zugeben, daß die wilde Jagd bunt, hektisch, umwerfend komisch und nur eines nicht ist: Langweilig!

Eva Hoogh

Dieses Titelbild kennen wir alle aus den berühmten Comic-Streifen



So herrlich dumm kann nur der Koyote Karl aus der Wäsche schauen...



Road Runner

Grafik



Schön durchgeknallte Levels und geniale Koyoten-Animationen sorgen für Slapstick-Stimmung.

Sound



Könnte der Koyote die Musik hören, würde er sich in den nächsten Canyon stürzen. Wohligen dagegen: Runners 'Meep, meep!'

Gameplay



Nur mit viel Übung und pixelgenauer Levelkenntnis erlebt Road Runner auch spätere Welten.

Dauerspaß

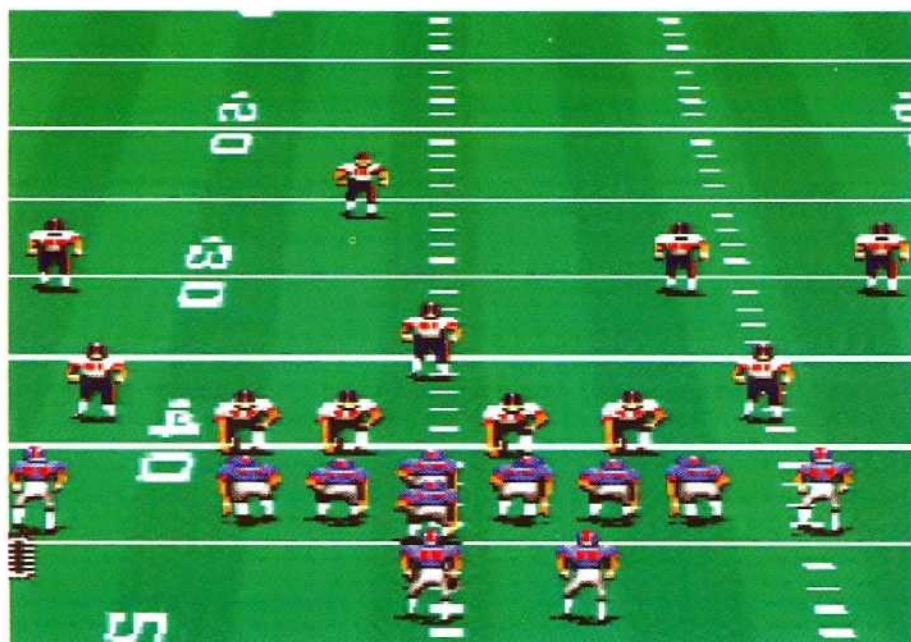


Flinkfinger haben lange am Modul zu knabbern, weniger Geübte könnten sich den Spielermagen verderben.

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump & Run
Levels	5
Schwierigkeitsgrad	hoch
Continues	sammelbar
Erscheint	sofort
Muster	Flashpoint



SNES**1 - 2 Spieler****Electronic Arts****Preis DM 120**

Die übliche 'Zeremonie' beim Football: Bevor der Ball ins Spiel kommt, schauen sich die Muskelprotze erst einmal tief in die Augen...

Was dem Deutschen sein Fußball, ist dem Amerikaner sein Football. Vom Namen her gleich und doch grundverschieden, wie uns auch J. M. Football '93 zeigt.

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

Der amerikanische Volkssport hat sich inzwischen auch hierzulande gemauert und besitzt schon eine imposante Anhängerzahl. Wer dennoch nicht die Gelegenheit findet, in einer richtigen (Profi) Mannschaft zu spielen, der kann dies dank Electronic Arts zumindest auf dem SuperNES.

„John Madden Football '93“ bietet vielerlei Spielmodi. Neben der Möglichkeit, eine reguläre Saison zu spielen, darf beispielsweise auch mit der Vorsaison vorlieb genommen werden. Wer wenig Zeit mitbringt, kann gleich in die Play Offs einsteigen und um den begehrten Titel kämpfen. Während in den Play Offs zusammen mit einem Freund



Nicht nur auf trockenem, sondern auch auf nassem oder gar schneebedecktem Rasen wird gespielt

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
TOUCHDOWN
Über drei Dutzend Mannschaften, viele Spielzüge, sehr realistisch.

gespielt werden kann, darf man dies in den anderen Modi auch gegeneinander - ganz nach Belieben. Dabei dürfen die Footballer aus einem umfangreichen

Handlungsangebot schöpfen, denn so ziemlich jeder bekannte Spielzug bezüglich Angriff und Abwehr kann ausgeführt werden.

Damit's nicht langweilig wird, spielen noch ein paar äußere Faktoren wie Wind, Regen und Schnee während des Matches eine wesentliche Rolle.

J. M. Football '93 ist ein sehr realistischer Vertreter des harten Sports. Er glänzt nicht nur mit einem flotten, realistischen Gameplay, sondern auch mit einem übersichtlichen Spielbau, ordentlicher Grafik und atmosphärischen Soundeffekten. Bedauerlich ist allerdings, daß die Anleitung

▼ ▼ ▼ ▼ ▼
FUMBLE
Die Anleitung bietet Anfängern keinen Einblick ins Reglement. Ansonsten kaum tadelnswürdig.



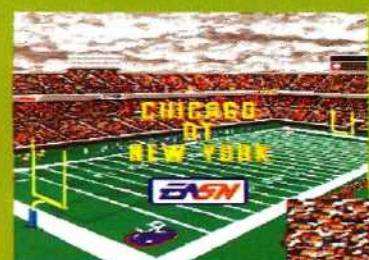
Die drei Ausschnittsvergrößerungen zeigen Euch freie Spieler an, denen Ihr das 'Ei' zupassen könnt

so gut wie keinerlei Angaben zum Football-Reglement enthält. Nichtkenner dieses Sports sollten also ihre Grundkenntnisse entsprechender Lektüre entnehmen.

Hans-Joachim Amann

Das Spiel mit dem Ei

Football - kein Sport für jene, die den friedvollen Nachmittag suchen



Zehntausende von Zuschauern warten im Rund des Stadions auf...



spannende Touchdowns...

... und ordentlich viel Gerangel zwischen den beiden Mannschaften.

John Madden Football '93

Grafik



Die Grafik ist nicht spektakulär, gibt aber auch keinen Anlaß zum Tadel. Das Scrolling ist gut.

Sound



Ordentliche Soundeffekte gespickt mit digitalisierter Sprachausgabe machen Lust auf mehr.

Gameplay



Es wird Football mit all seinen Kniffen geboten. Viele Spielmodi, hohe Realitätsnähe.

Dauerspaß



Fans werden lange Zeit ihren Spaß haben. Neueinsteigern wird die Materie zu kompliziert sein.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels —
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Erscheint sofort
Muster Laguna

FAZIT
2⁺

GAME BOY

1 Spieler

Hudson Soft

Preis DM 80

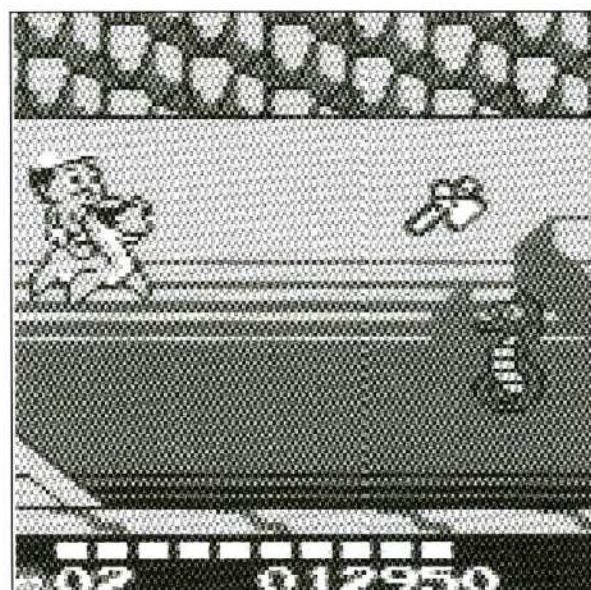
Das schreit doch geradezu nach Taten! Leider hat es unser Held nicht ganz so einfach, denn der Weg zu Jeannie führt über acht gefährliche Inseln, auf denen wahre Massen von Monstern hausen, die schon seit Wochen nicht mehr gefüttert wurden und dementsprechend hungrig sind.

Aber Master Higgins wäre nicht Master Higgins, wenn er widerstandslos aufgeben würde. Wenn es Euch gelingt, eines der vielen auf dem Weg versteckten Zaubereier zu zerbröseln, findet Ihr in dessen Überresten oftmals eine mehr oder weniger wirksame Waffe, wie z.B. eine Steinkeule. Allerdings seid Ihr nach jedem verlorenen Leben gleichzeitig auch alle Waffen los, die Ihr gerade im Betrieb hattet. Unangenehm, wenn Euch diese Kampf-Hardware ausgerechnet in einem der Levels ausgeht, in dem es diese Power-Ups nicht gibt. Folglich steht Ihr den Feinden mit bloßen Händen gegenüber.

Aber Master Higgins ist nicht allein: Mitunter könnt Ihr nämlich ein Dinosaurier-Baby aus seinem Ei befreien. Das dürft Ihr nicht



Die Idylle trügt: Die Inselwelt, in der Master Higgins lebt, ist einer der gefährlichsten Plätze der Welt, in der jeder Fehler tödlich sein kann.



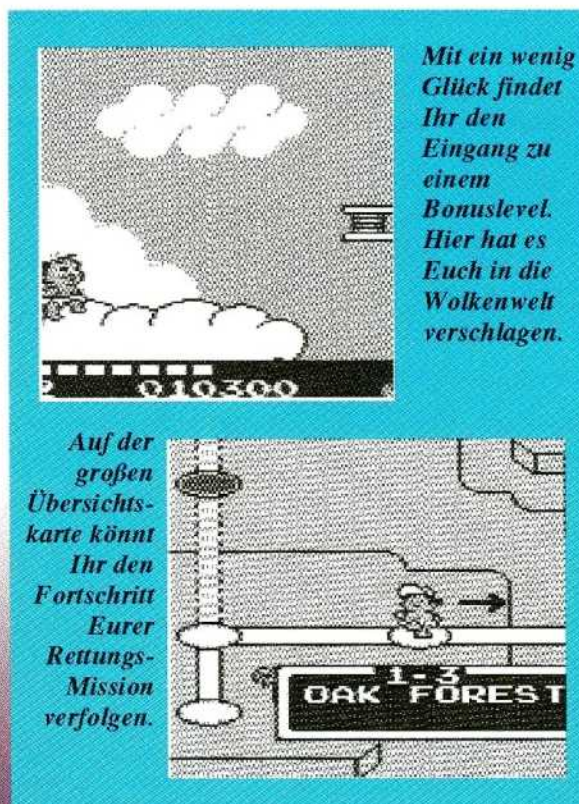
Obwohl sich Adventure Island einfacher als das gute, alte Bonk spielt, solltet Ihr bei jedem Gegner sehr langsam und vorsichtig vorgehen.

SAU(RIER)-STARK
Keine Gewalt, sondern niedliche Monster, die Master Higgins ans Leder wollen. Besonders putzig: Die Saurier-Hilfsarmee.

ECHT DANEBEN
Typisches Game-Boy-Alltags-einerlei: Keine neuen Ideen, durchschnittliche Background-Grafiken, maue Musik und ideenlose Sound-Effekte.

ADVENTURE ISLAND II

Schöne Frauen wirken nicht nur auf Menschen anziehend, nein, auch Aliens erliegen der holden Weiblichkeit. Anders ist es nicht zu erklären, daß ein UFO unserem Helden Master Higgins seine geliebte Jeannie Jungle vor der Nase wegstibitzt.



Mit ein wenig Glück findet Ihr den Eingang zu einem Bonuslevel. Hier hat es Euch in die Wolkenwelt verschlagen.

Auf der großen Übersichtskarte könnt Ihr den Fortschritt Eurer Rettungs-Mission verfolgen.

In Sachen Animation sieht es schon besser aus: Master Higgins ist nett gezeichnet und balgt sich mit einer nicht weniger munteren Monsterschar.

Fazit: Fanatische Jump&Run-Fans können das Game ruhig mal probespielen. Ansonsten: Mit Super Mario Land 2 seid ihr besser bedient!

Martin Klugkist

Adventure Island II

Grafik

Die Hintergrundgrafiken sind nicht allzu abwechslungsreich. Dafür gibt es ruckelfreies Scrolling und niedliche Animation zu bewundern.

Sound

Typisches Gedudel. Kurzzeitig kann man sich die Mücke anhören, dann wird das Ganze etwas nervig. Recht mäßige Effekte.

Gameplay

Normales Jump & Run-Game im Bonk-Stil. Dicke Schwachstelle: Wenn die Waffen ausgehen, gibt es manchmal keine Rettung mehr.

Dauerspaß

Trotz Continue-Flut und Paßwort-Option kann Euch das Game nicht lange am Game-Boy fesseln. Das Spiel wird schnell langweilig.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... 1 Stufe
Continues unbegrenzt
Erscheint ab sofort

FAZIT
3

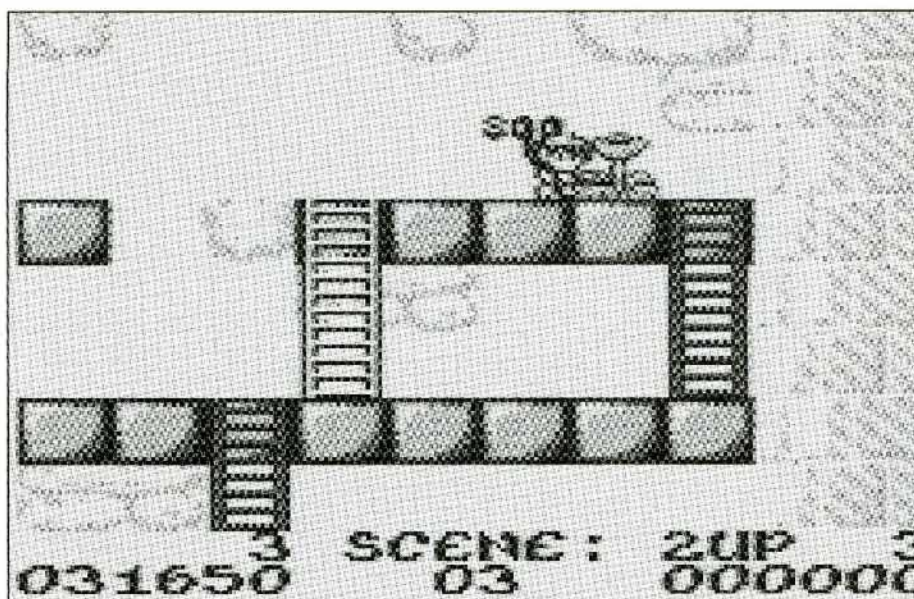
GAME BOY

1-2 Spieler

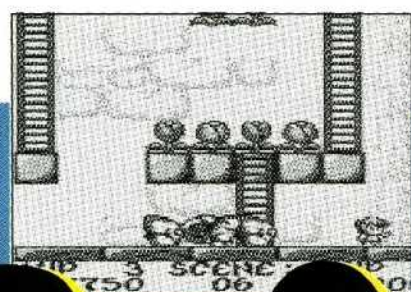
Storm

Preis DM 70

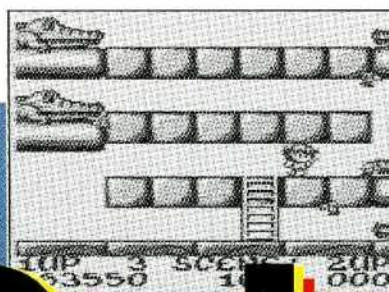
Hänsel und Gretel lassen grüßen: Die Suche nach Maboot wird schnell zur gefährvollen Odyssee



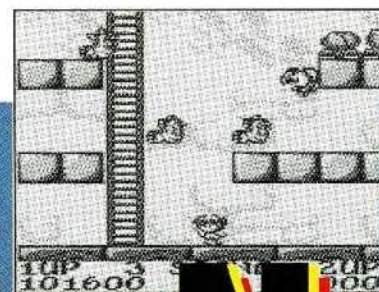
Das ist ja der Gipfel der Unverfrorenheit! Hat doch so ein Fiesling alle Bewohner eines Zauberdorfes in böseartige Wesen verwandelt und findet das auch noch komisch...



Die Leitern helfen nur manchmal weiter



Unverhofft kommt oft: Überall lauern verwandelte Wesen

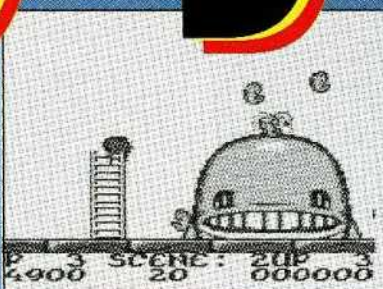


Gegnergetümmel: Der einzige Fluchtweg führt nach oben

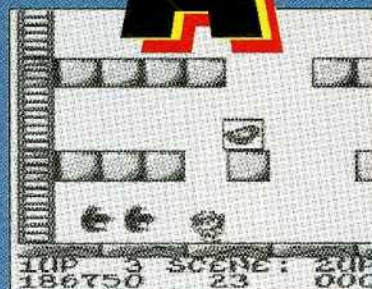
ROD LAND



Hier könnte der Zauberstab Abhilfe schaffen



Diesmal finden die beiden Elfen einen Ausweg via 'Luftbrücke'

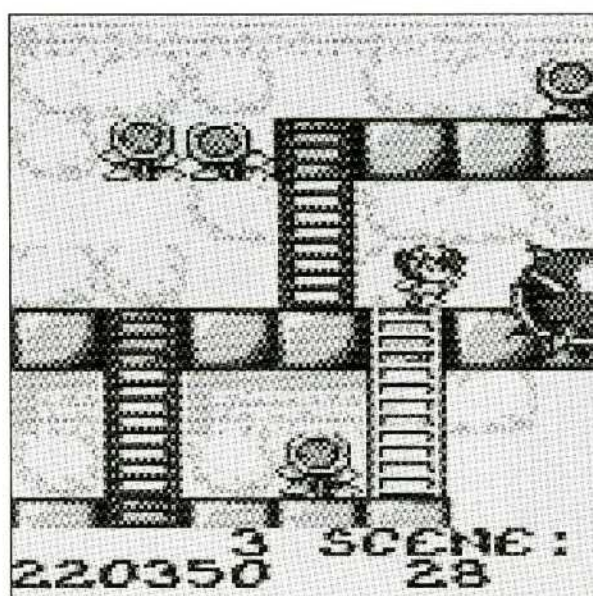


Sehr nahe Gegner werden besser eingefangen

BLUMEN
Nette Spielidee, putzige Grafiken, gelungener Soundtrack.

Und damit nicht genug, der böse Maboot hat auch die Mutter von Tam und Rit entführt und in seinem Turm eingesperrt. Das können die beiden Elfenkinder, die wie durch ein Wunder ungeschoren davongekommen sind, natürlich nicht tolerieren. So machen sie sich auf den gefährvollen Weg, um mit Maboot abzurechnen und ihre Mutter zu befreien. Dabei kommen ihnen die verwandelten Dorfbewohner in die Quere, die nichts anderes im Sinn haben, als den beiden Kleinen das Leben zu nehmen. Doch die sind nicht wehrlos: Mit ihren Zauberstäben können sie die Gegner auf Distanz kurzfristig betäuben, auf kurze Entfernung können die Bösewichte damit sogar eingefangen werden. Dann brauchen sie nur noch dreimal auf den Boden geklatscht werden, und sie sind nicht nur nicht mehr gefährlich, sondern verwandeln sich in Waffen, mit denen andere Gegner ausgeschaltet werden können. Diese wiederum werden zu Bonusfrüchten, die Punkte bringen.

Es gibt noch eine Alternative: In jedem Level sind Blumen verstreut, die die Helden einsammeln können. Wurden alle Blumen eingesammelt, verwandeln sich die Gegner und hinterlassen, wenn sie 'abgeklatscht' werden, Buchstaben. Werden diese eingesammelt und ergeben das Wort



Hier waren zwei fleißige 'Leitermänner' an Werk

MONSTER
Stellenweise zu hektisch, keine Paßwörter, keine Einstellungsmöglichkeiten.

'EXTRA', so wird dem Spieler ein Extraleben spendiert. Das muß allerdings hart erarbeitet werden, denn im Eifer des Gefechts kann es leicht zur Kollision mit Gegnern

kommen. Da trifft es sich gut, daß sich die Helden bei Bedarf eine Leiter zaubern können. Um höhere Regionen zu erreichen können sie sich auch von Luftballons tragen lassen. Alle zehn Levels kommt ihnen ein besonders hartnäckiger Zwischengegner in die Quere, nach 40 Levels stehen sie endlich vor Maboot selbst, der sich als ganz schön harter Brocken erweist. 'Rodland' ist ein nettes kleines Geschicklichkeitsspiel, das Euren vollen Einsatz for-

dert: Alle Level sollten an einem Stück absolviert werden, da die Programmierer an Paßwörter nicht gedacht haben. Wenn Ihr zu zweit in den Kampf gegen Maboot ziehen wollt, müßt Ihr Euch abwechselnd um einen Game Boy streiten. Sucht Ihr ein actionreiches Spiel, das relativ leicht zu beherrschen ist, solltet Ihr mal einen Blick riskieren.

Michael Anton

Rodland

Grafik



Nett gestaltete Helden und Gegner erfreuen (bei guten Augen) dieselben. Unter der Hektik leidet manchmal die Übersicht.

Sound



Ein solider Game-Boy-Soundtrack, der etwa alle zehn Levels wechselt. Stellenweise mit gelungenen Kompositionen.

Gameplay



Im Prinzip ist die Spielidee ja etwas mager, aber die abwechslungsreichen Levels üben einen gewissen Reiz aus.

Dauerspaß



Die 40 Levels sind leider am Stück zu absolvieren, Paßwörter gibt es keine. Dank der Hektik in manchen Levels nervt das!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 40
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint sofort

FAZIT
3-

Zufällig Baseball, Fußball, Tennis- und BMX-Fan? Na großartig, dann seid Ihr ja potentielle Interessierte für Codemasters Spielesammlung „Super Sports Challenge“, die Euch nämlich jeweils ein Game aus den oben genannten Sparten bietet. Doch ehe Ihr vor Enthusiasmus gleich in Freudestränen ausbrecht, solltet Ihr diesen zunächst Einhalt gebieten. Zumindest denen, die mit Freude verbunden sind, denn erfreuen kann dieses Produkt wahrlich nicht...

Nehmen wir uns als erstes des Spieles „Baseball Pro's“ an. Dieses „begeistert“ durch superlangsame und kärgliche Animationen. Besonders viele Finessen bietet es in Belangen Wurf- und Schlagvarianten

Keine Werbung für König Fußball: Soccer Simulator.

DAS WAR WOHL NIX

Schlechte Grafik, spärliche Animationen, keine Realitätsnähe.

3 x schlecht 1 x ordentlich



Von den vier Programmen konnte nur BMX Simulator gefallen. Das Programm, das beinahe schon als Klassiker zu bezeichnen ist...



..., sorgt vor allem zu dritt (entsprechender Adapter ist vonnöten) für spaßige Nachmittage. Den Rest der Sammlung darf man vergessen.

ebenfalls nicht. Allerdings dürft Ihr Euch über viele Erfolgserlebnisse freuen, denn pro Inning (Spielabschnitt) gar zweistellig zu punkten, sollte kein Problem darstellen. Keinesfalls besser ist der „Soccer Simulator“. Das stupide Herumgebolze könnte selbst eine Altherren-Mannschaft ab 90 Jahren aufwärts wesentlich spannender und besser gestalten.

Doch damit nicht genug, die absolute Lachnummer ist „Pro Tennis“. Ich hätte die Lachanfänge während der Testphase vermutlich nicht überlebt, wenn der Monitor nicht rechtzeitig angefangen hätte zu streiken. Das war ihm dann nämlich auch des Guten zuviel. Ich sage nur: Animation null, Abwechslung null, Realitätsnähe null, Spielspaß – na?

PREISWERT

Vier Spiele zum Niedrigpreis. Sehr belustigend.

Genau: null!

Oh je. Da fällt eines der vier Programme doch glatt aus der Reihe. „BMX Simulator“ nämlich, das nicht nur drei Spieler gleichzeitig zocken können, sondern das auch wirklich ein paar Tage Spaß macht. Mit dem Radel geht es hierbei über Stock und Stein, und verschiedene Kurse sorgen für Abwechslung.

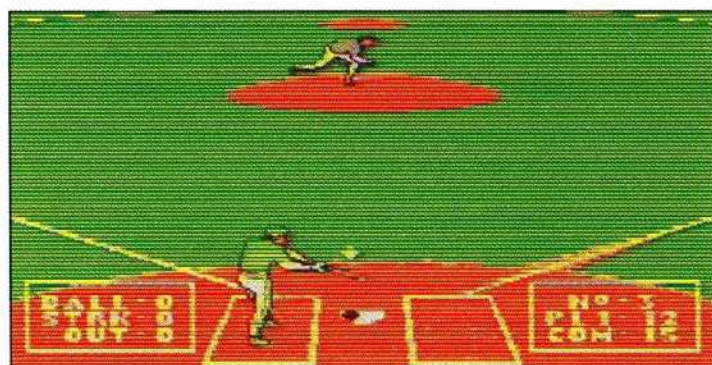
Wie? Lange nicht mehr so richtig herzlich gelacht? Dann solltet Ihr Euch schnellstens diese „lukrative“ Spielesammlung zulegen, denn sie dürfte die reinste Kur für Eure verkrampte Lachmuskulatur sein. Und das für nur 75 Mark.

Hans-Joachim Amann

SUPER

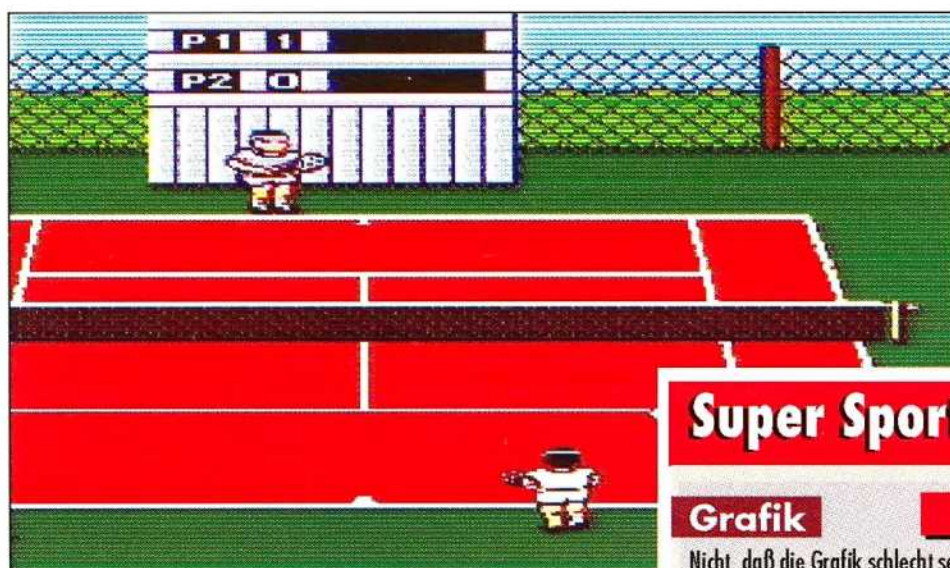


SPORTS



Baseball Pro's ist viel zu simpel. Zweistellige Ergebnisse pro Spielabschnitt sind schnell erreicht.

CHALLENGE



Eine reine Lachnummer ist das Spielchen rund um die gelbe Filzkugel. Eine Frechheit, so etwas anzubieten.

Super Sports Challenge

Grafik

Nicht, daß die Grafik schlecht sei. Nein, wird sind sicher, 1970 wäre sie ein Hit gewesen.

Sound

Gegen die spärlichen Soundeffekte und die miserablen Musiken klingt selbst ein Preßlufthammer wie die Wiener Philharmoniker.

Gameplay

Wäre der BMX Simulator nicht dabei, dann wäre nicht nur diese Note noch schlechter ausgefallen.

Dauerspaß

Dauerspaß? Wo? Ach ja, bei 25 Prozent der Spiele, nämlich beim BMX-Radrennen.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels —
Schwierigkeitsgrad ... einfach
Continues keine
Erscheint sofort

FAZIT
2-

NES

1 Spieler

Codemasters

Preis DM 75

Vier Games auf einem Cartridge zum Discount-Preis von 75 DM – das hört sich gut an. Doch sind die Programme gut und billig oder nur letzteres?

LESER

SNES

1 (-)



Star Fox

Da scheinen sich ja mal alle einig zu sein: Star Fox ist der Held der Stunde. Den tollkühnen Fuchs und seine Mannschaft vom Himmel (in diesem Falle dem 1. Platz) zu holen, dürfte den anderen Nintendo-Helden nicht leicht fallen.

2 (-)



Tiny Toons

Farbenrausch kommt an: Die super-süßen Tiny Toons haben die Looniversity – die Toontown-Uni – noch lange nicht abgeschlossen und sorgen trotzdem schon für jede Menge Spielspaß. Auf das Abschlußexamen darf man gespannt sein.

3 (-)



Star Wars

Stellt Euch doch mal einen romantischen Abendhimmel ohne kleine helle Punkte – genannt Sterne – vor... Stinklangweilig! Grund genug, die Pläne des Darth Vader, nämlich genau dieses zu erreichen, ordentlich zu durchkreuzen.

4 (-) Connors Tennis

5 (-) Alien 3

SNES

1 (1)



Star Fox

Was für andere der rasende Igel, scheint für Nintendo-Freaks der fliegende Fuchs zu werden. Star Fox und seine tierische Crew machen das ultimative Luftkampf-Modul zum Hit. Merke: Atemberaubende Grafik + Mörder-Sound = Action pur.

2 (-)



Bubsy

Und gleich noch ein tierischer Held auf dem Weg an die Spitze: Bubsy haßt Wasser und liebt seinen selbstgestrickten Pulli. Kein Wunder, daß er alles tut, um die Wollknäuel dieser Welt vor der außerirdischen Vernichtung zu retten.

3 (2)



Star Wars

Die unendliche Geschichte um eine schöne Prinzessin, tollkühne Sternenkrieger und unglaublich böse Väter mit Atembeschwerden begeistert immer noch. Bleibt abzuwarten, wie lange der Quark, äh 'tschuldigung, die Macht noch langt...

4 (3) Tiny Toons

5 (-) Mechwarrior

Game Boy

1 (-)



Tiny Toons

Babs hat nur ein Ziel: die Bretter, die die Welt bedeuten. Das Montana Max dieses mit allen Mitteln verhindern will, kann man ja eigentlich gut verstehen... Gekämpft wird trotzdem – aus Prinzip.

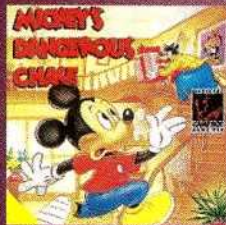
2 (-)



Mario Land 2

Mario vergessen? Wario gehorchen? Nix da! Und für die Unverschämtheit, uns unseren Superhelden madig machen zu wollen, kriegt der alte Bösewicht zu nächst ordentlich was auf die Glocke.

3 (-)



Mickey's Chase

Als wäre es nicht schon schwer genug, überhaupt ein passendes Geschenk für Minni zu finden. Muß denn Big Bad Pete dann auch noch auftauchen und es sich unter den Nagel reißen?

4 (-) Humans

5 (-) BC Kid

Game Boy

1 (-)



Mystic Quest

Immer wieder gern genommen: Die Möglichkeit, per Rollenspiel auf unterhaltsame – und vor allem ungefährliche – Art dem Alltag zu entfliehen. Diesmal jagen wir also das magische Schwert.

2 (2)



Mario Land 2

„Wer nicht hören will, muß fühlen. Und wer nicht einsehen will, daß böses sein sich nicht auszahlt, kriegt was auf die Mütze...“ So ist das nun mal, da heißt Wario auch die magische Möhre nichts.

3 (-)



The Empire...

Gerade hat das Imperium richtig auf die Backen bekommen, da „striken“ sie schon wieder „back“. Also: Das Lichtschwert geölt, die Macht eingepackt und Papi Darth gezeigt, wer hier der Jedi ist.

4 (-) Mickey's Dangerous Chase

5 (-) Parasol Stars

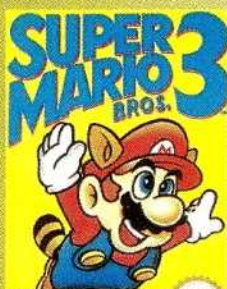
HÄNDLER

Die Händler-Charts in dieser Ausgabe kommen von der Firma CWM VIDEOSPIELE UND MEHR, Tel. (05322/54081) aus Bad Harzburg.

Was nimmt sich ein neues Modul ganz fest vor, wenn es das Licht der Nintendo-Welt erblickt? Ganz klar: Einmal die Nr.1 der TOTAL!-Charts zu werden! Hier erfahrt Ihr, wer's geschafft hat.

NES

1 (-)



Super Mario 3

Trouble in Schwammerl-World. Bowser hat mal wieder vergessen, wer der Boß ist, und das Benehmen seiner Kinderchen läßt auch zu wünschen übrig. Zeit für Mario, sich in eine seiner Action-Outfits zu werfen und aufzuräumen.

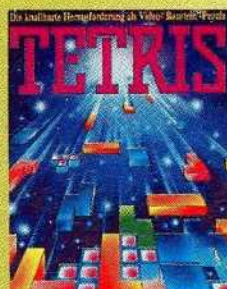
2 (-)



Pirates!

Los, alle Mann mitsingen: „Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön, denn da kann man den Piraten bei der Breitseite zuseh'n...“ Die Action-Strategie-Mischung hat verdienterweise auch Euren Nerv getroffen.

3 (-)



Tetris

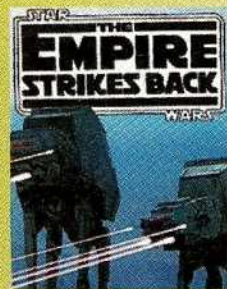
Als extrem nervenaufreibenderweist sich Tetris, der All-Time-Klassiker schlechthin. Hast Du das Zeug, alle Bausteine so anzuordnen, daß sie punktbringende Linien ergeben? Tetris – einfach genial, genial einfach.

4 (-) Chip und Chap

5 (-) Alien 3

NES

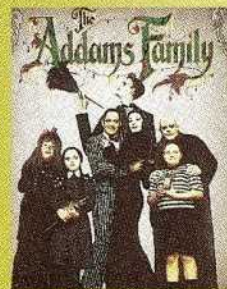
1 (-)



The Empire...

Im All ist alles beim Al(l)ten: Prinzessin Leia sitzt immer noch in der Klemme, Darth Vader kann immer noch nicht ordentlich durchatmen und Joda versucht immer noch, die Türklinke zu erreichen. Möge die Macht mit Ihnen sein...

2 (-)



Addams Family

Eigentlich sollte Papa Gomez sich freuen, seine mißratene Familienbrut los zu sein, aber irgendwie hat er sich doch an den Haufen gewöhnt. Also legt er sich mit dem fiesen Anwalt an und startet die kostspielige Rettungsaktion.

3 (-)



Batman vs. Joker

Wenn einer die Chemie-Industrie zum Grinsen findet, dann der Joker. Verständlich, daß sein penetrantes Gelächter Brucy-Baby Batman langsam auf die Fledermaus-Nerven geht und er zum ultimativen Gegenschlag ansetzt.

4 (-) Maniac Mansion

5 (-) Rampart

Bitteschön: Die ersten kompletten TOTAL!-Charts. Neben den Händler-Charts und unseren Redaktions-Tips findet Ihr hier nämlich erstmals auch die TOTAL!-Leser-Charts. Zu verdanken sind sie allen, die uns Ihr Lieblingsspiel geschrieben haben (Schönen Dank dafür). Damit das auch in der nächsten Ausgabe wieder so gut klappt, hat die Firma CWM - Videospiele und mehr (Tel. (05322) 54081) aus Bad Harzburg jede Menge Motivation gestiftet: ein SNES inkl. einem Spiel nach Wahl, einen Einkaufsgutschein im Wert von 200 und einen im Wert von 100 Ditschern (Natürlich auch dafür schönen Dank). Um bei der Verlosung dabei zu sein, schreib' uns Deine drei Lieblingsspiele (unterteilt in 1., 2. und 3.) zusammen mit dem System und schick', wenn's geht, auch ein Foto von Dir und einen kurzen Kommentar zu Deiner Nr. 1 mit. Mit ein bißchen Glück veröffentlichen wir nämlich genau Deine Experten-Meinung!

Hier ist die Adresse:

MVL, TOTAL!-Charts, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

REDAKTION



Matthias Siegl

ASTERIX

Uderzo-Fans kommen am neuesten Gallier-Stoff nicht vorbei. Trotz kleiner Macken ist es gelungen, das Comic- und Filmfeeling auf den Game Boy rüberzuziehen. Römer aus den Latschen hau'n, das kommt schon an.



Ulrich Mühl

SUPER MARIO WORLD

Unschlagbar vorn! Auch diesen Monat habe ich meine Runden am liebsten in Marios SNES-Jump&Run-Welt gedreht. Wollen wir hoffen, daß es bald mal was Neues in der Richtung gibt!



Michael Anton

THE LOST VIKINGS

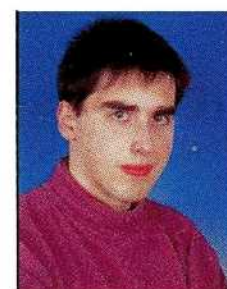
Sie waren schon kernige Burschen, die alten Wikinger – mutig, unerschrocken und selbst im Weltall gut drauf. Wer gerne knobelt und dazu noch Plattform-Action mag, der ist mit diesem Game bestens beraten.



Hans-Joachim Amann

J. CONNORS PRO TENNIS T.

Wie, es regnet? Kein Problem dank J. C. Pro Tennis Tour. Denn dieses verlegt den Centre Court ins trockene Wohnzimmer. Ein tolles und ungeheuer realistisches Sportvergnügen für bis zu vier Spieler (mit Adapter).



Martin Klugkist

SUPER CONFLICT

Endlich mal ein Game, das mehr von Euch fordert, als gute Reflexe. Trotz des fragwürdigen Inhalts (Nato gegen Warschauer Pakt) ist dieses Strategie-Game meine ganz persönliche Nummer Eins.

TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS

TOYS

Anlässlich des „1. Internationalen Comic-Salons“, der gerade in unserer Heimatstadt Hamburg stattfand (siehe dazu auch Seite 64), möchten wir Euch diesmal in die bunte Welt von Mickey & Donald, Clever & Smart, Batman & Robin, Tim & Struppi und all der anderen, schon fast legendären Figuren entführen. Obwohl uns einige von ihnen schon seit Jahrzehnten begleiten und unterhalten, sind Comics heute alles andere als Nostalgie. Viele der kuriosen Helden entstanden und leben in der heutigen Zeit, in einer mehr oder weniger realen Umgebung und nehmen oft auch aktuelle Ereignisse aufs Korn. Da ist es wirklich reine Geschmackssache, ob man sich lieber mit dem guten alten Batman durch Gotham City schlägt oder mit Werner aus Flensburg ein Flasch' Bier auf die unflexiblen deutschen Gesetzeshüter zischt. Wichtig ist doch nur, daß man Spaß dabei hat. Obwohl jeder, der die tolle Ausstellung auf dem Comic-Salon gesehen hat, spätestens seitdem weiß, daß Comics nicht nur Spaß machen, sondern auch beeindruck-



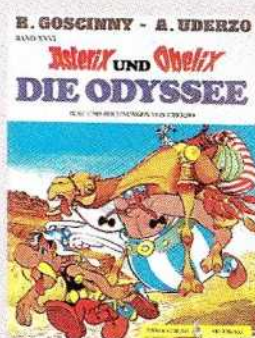
„Gaston haut nichts vom Hocker“ erzählt von den haarsträubenden Einfällen und Erfindungen des „Mädchens für alles“ in einer Comic-Redaktion. Es ist im Carlsen Verlag erschienen und kostet DM 14,90.



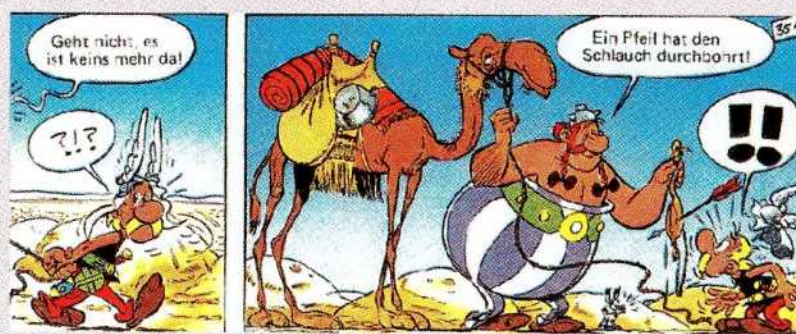
„BATMAN – Das dritte Jahr“ ist eine Neuauflage der legendären Abenteuer von Batman und Robin. Es ist im Norbert Hethke Verlag erschienen und kostet DM 12,80.



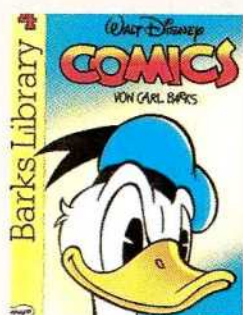
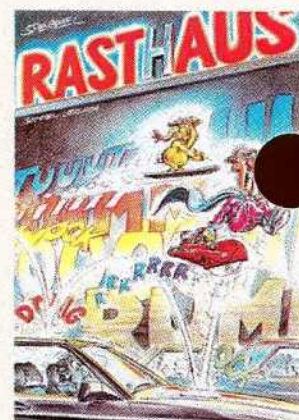
ALS DIE BLASEN SPRECHEN LERNTEN...



„Asterix und Obelix – Die Odyssee“ ist in diesem Fall eine Hardcover-Version des 26. Abenteuers der beiden schlagkräftigen Gallier. Sie ist im Ehapa Verlag erschienen und kostet DM 14,80.



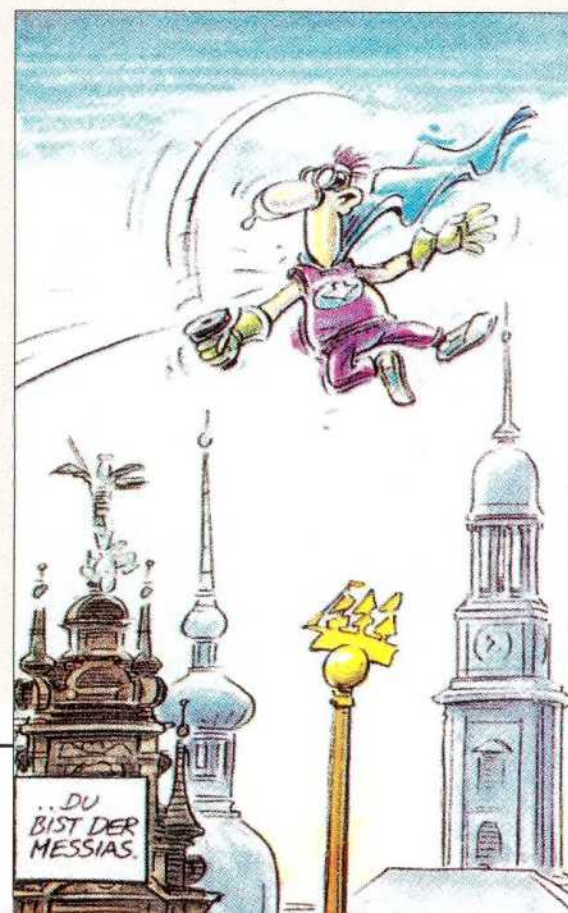
„RAST(H)AUS“ spielt in Hamburg und erzählt von einer genmanipulierten, gelben Monster-Sau und einem genervten Straßenarbeiter namens Spoil. Klingt verrückt? Ist es auch! Es ist im Semmel Verlach erschienen und kostet DM 19,80.



„Barks Library“ ehrt den Donald-Duck-Vater Carl Barks. Neben klassischen Geschichten enthält das Heft auch nähere Informationen über den begnadeten Zeichner. Ein Muß für Sammler! Es ist im Ehapa Verlag erschienen und kostet DM 14,80.



„Das 2. Taschenbuch der Ottifanten“ führt uns in die Welt der seltsamen Rüsseltiere des Otto Waalkes. Es ist im Carlsen Verlag erschienen und kostet DM 14,90.



ken. Die hohe Kunst der Zeichner trägt hierzu ebenso bei wie die oft sehr anspruchsvollen Geschichten – denn sogar klassische Roman-Vorlagen, wie zum Beispiel „Bram Stoker's Dracula“, sind schon als Comic erschienen. Natürlich bringt dieser Kult um die Sprechblase auch noch etwas anderes mit sich: Die begeisterten Sammler und damit auch teilweise unvorstellbaren Wertsteigerungen seltener Comic-Ausgaben. Und nicht nur das – auch neue Hefte (oder sollte man lieber Bücher sagen?) kosten heutzutage je nach Aufmachung locker um die 20 Märker... Dafür bieten sie aber auch weit mehr als die alten Groschen-Heftchen. Ebenfalls groß im Kommen sind hochwertige Neuauflagen alter Klassiker. Im Folgenden zeigen wir Euch eine kleine Auswahl aktueller Titel. Wer mehr sehen möchte, sollte mal einen der inzwischen fast überall vorhandenen Comic-Shops besuchen – Ihr werdet staunen, was es da so alles gibt. Uns hat bei der Entwicklung dieser Seiten übrigens „Wahnsinn Comics“ aus Hamburg geholfen (Schönen Dank).

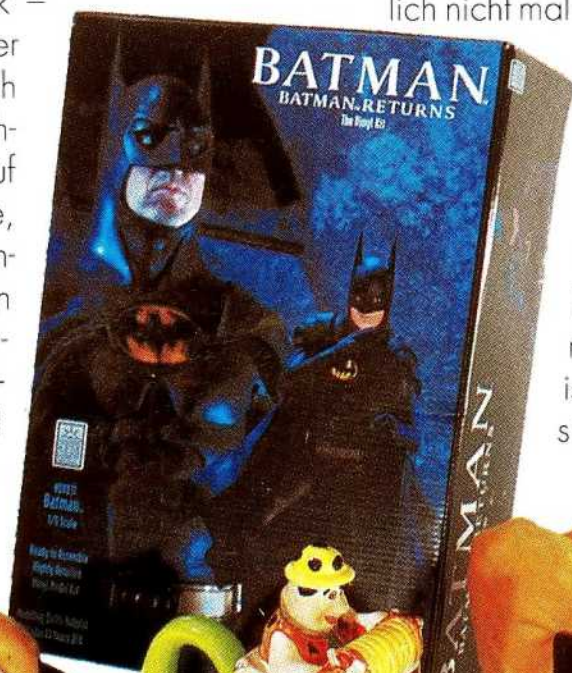
ALLES FÜR DEN FREAK

Natürlich findet Ihr in den Comic-Shops nicht nur die Hefte selbst, sondern auch jede Menge für jeden echten Fan unentbehrlichen Klein- und Großkram. Das beginnt beim Sticker für 20 Pfennig und endet bei der Nachbildung der Rakete von Tim & Struppi für ein paar Tausender. Auch hier nur ein paar Beispiele.

Flattermann fürs Eckregal

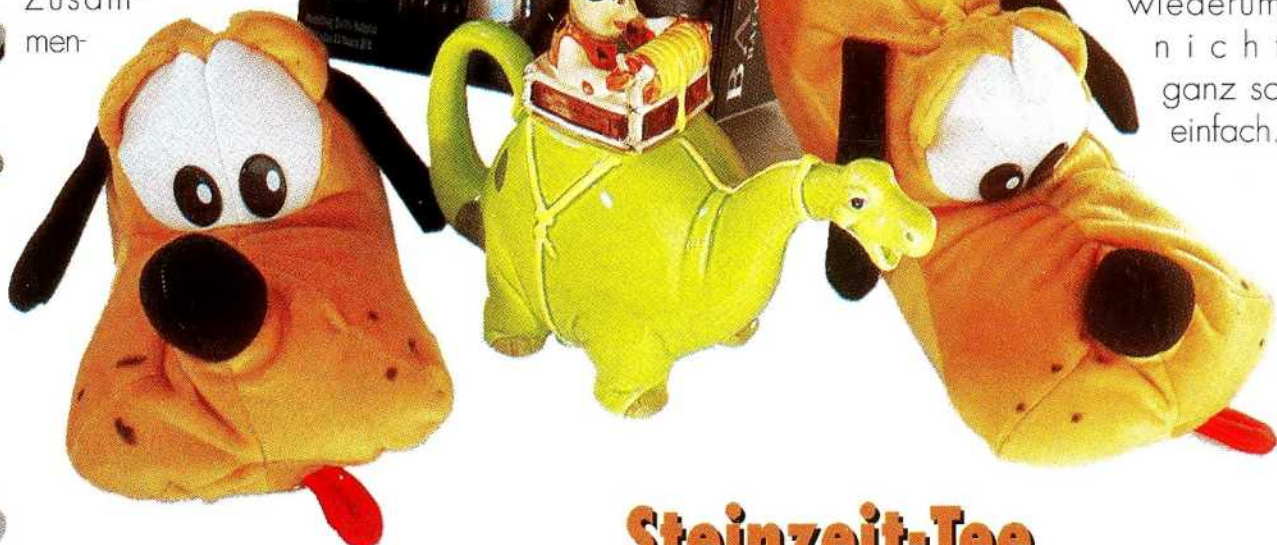
Superheld Batman, Gotham City's bestes Stück, kehrt zurück – als maßstabgetreuer Bausatz. Wer sich bei dieser Bezeichnung allerdings auf viele, viele kleine, den einen oder anderen vergnüglichen Bastelabend versprechende Teilchen freut, der wird wohl beim näheren Hinsehen arg enttäuscht sein. Das Zusammen-

stecken der riesigen Einzelteile dürfte nämlich nicht mal einen durchschnittlich begabten, gerade dem Kindergarten entwachsenen Batman-Fan herausfordern. Schade eigentlich... Nach dieser handwerklichen Nullnummer muß die heroische Fledermaus allerdings auch noch bemalt werden. Und das ist – vorausgesetzt, man hat sich vorgenommen, den guten, alten Bruce so real wie möglich zu gestalten – wiederum nicht ganz so einfach.



Schmuckstücke

Zwar nicht ganz so wertvoll wie Gold und edle Steine, aber dafür umso fröhlicher sind die bunten Anstecknadeln, die es mit diversen Motiven der bekannten Disney-Stars und vielen anderen Comic-Helden in großer Auswahl zu kaufen gibt. Die bunten Figuren aus hochwertigem Kunststoff machen jede Menge Spaß, kosten aber wirklich nicht die Welt. Solltet Ihr bis zur Verleihung des Bundesverdienstkreuz also noch ein bißchen brauchen, aber trotzdem keine Lust mehr auf Eure fade, weil leere T-Shirt-Brust haben, überbrückt die schmucklose Zeit doch einfach mit der einen oder anderen der netten Nadeln.



Auf großem Fuß

Ein wütender Hund an der Wade ist den meisten verständlicherweise eher unangenehm, ein warmherziger Pluto an den Füßen ist dagegen sehr gemütlich. Aber denkt daran: Immer erst die Käsetreter waschen, sonst hetzt man Euch womöglich noch den Tierschutzverein auf den Hals...

Steinzeit-Tee

Wer kennt sie nicht, die total verrückten, aber irgendwie auch wieder logischen Steinzeit-Umsetzungen moderner Hilfsmittel, die in den Flintstone-Geschichten immer wieder für Verblüffung sorgen? Eine davon ist auch der Saurier-Bagger (oder Bagger-Saurier?), mit dem Fredel Feuerstein Tag für Tag im Steinbruch die Brontoburger für seine Familie verdient. Zum Abwarten und Teetrinken kommt er da zwar selten, trotzdem macht das Gespann als Teekanne eine wirklich gute Figur.

SNES**1 - 2 Spieler****Absolute****Preis DM 120**

AMAZING TENNIS

Jimmy Connors Pro Tennis Tour bekommt einen Konkurrenten, der in grafischen Belangen die bisher beste Tennis-Simulation bei weitem übertrifft. Aber hält er auch spielerisch stand?

Wer „Amazing Tennis“ zum erstenmal sieht, wird verzückt sein: Wie bei einer TV-Übertragung sieht man den soft nach rechts und links scrollenden Platz aus der Hinter-Spieler-Perspektive. Das heißt, Ihr seht das Geschehen so, als stündet Ihr tatsächlich selbst auf dem Court. Zudem sind die Tennis-Cracks sehr realistisch gezeichnet und hervorragend animiert.

Da rutscht bei spielsweise das T-Shirt beim Aufschlag hoch, und die Bewe-

DOPPELFEHLER
Kein(e) Paßwort/Batterie, Weltrangliste, Statistik, Doppel, Mehrspieler-Adapter Unterstützung, zu einfach.

gungsabläufe beim Laufen und Schlagen sind sehr flüssig. Wenn die Cracks zum Netz bzw. zurück rennen, werden sie sogar verkleinert und vergrößert.

Leider birgt die realistische Perspektive auch erhebliche Nachteile. Einfach ist es nämlich nicht, vom hinteren Spielfeld aus ein anständiges Match aufzuziehen. Es bedarf schon einer gewissen Angewöhnung, bis man den Schlag im richtigen Moment ausführt und somit den Ball trifft. Doch sollte dies mit der Zeit kein Problem mehr darstellen, so daß Ihr auch richtig spektakuläre Ballwechsel mit Lobs, Stopps, Schmetterbällen und normalen Schlägen spielen könnt. Allerdings können Bälle nicht seitlich angeschnitten werden, wie es bei JCPTT der Fall

AS
Sehr realistische Perspektive, die einen guten 3D-Effekt vermittelt, gute Grafik, tolle Animation.



Läuft ein Spieler ans Netz, so wird er entsprechend verkleinert, da er vom Betrachtungspunkt ja weiter entfernt steht. Dies verstärkt den 3D-Effekt.

war. Auch läßt sich die Stärke des Schlags nicht so gut bestimmen, und die Computer-Gegner sind zu einfach zu besiegen. Viel schlimmer jedoch, daß es nur einen gewöhnlichen Turniermodus gibt - ohne Weltrangliste, ohne verschiedene Stationen wie Wimbledon oder Australien. Es gibt lediglich eine Gras-, Sand- und Hartplatz-Meisterschaft. Richtiggehend peinlich ist, daß keine Batterie bzw. keine Paßwort-Option zum Speichern des Spielstandes vorhanden ist. Trotzdem ist Amazing Tennis eine sehr gelungene Simulation des Sports, das sich grafisch ganz oben und spielerisch zwischen Jimmy Connors Pro Tennis Tour und Nintendos Super Tennis auf der Weltrangliste ansiedeln darf.

Hans-Joachim Amann

Amazing Tennis besticht durch tolle, detaillierte Animationen. Beim Aufschlag rutscht gar das T-Shirt nach oben



In der Zeitlupe kann nochmals ganz genau geschaut werden, ob ein Ball im Aus war, oder nicht



Amazing Tennis

Grafik



Bessere Animationen und eine realistischere Grafik sah man bei einer Tennis-Simulation bislang noch nicht.

Sound



Während die Schlaggeräusche gut gelungen sind, klingt die digitalisierte Sprachausgabe teilweise recht seltsam.

Gameplay



Eine mittellange Angewöhnungsphase ist leider vonnöten. Traurig, daß ein richtiger Turniermodus wie bei J.C. Pro Tennis Tour fehlt.

Dauerspaß



Anfangs ist die Motivation ungeheuer hoch, leider kann sie nur beim Match gegen einen Freund auf diesem Level bleiben.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... einfach
Continues -
Erscheint September '93
Muster Yeno

FAZIT
2-

Wie Eier Probleme lösen...



Ein Abgrund versperrt den Weg? Das ist kein Problem, wenn...

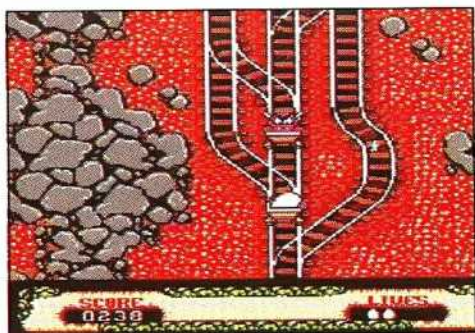
...Dizzy ein Brett bei sich hat. Mit dieser Brücke..

...geht es weiter zu neuen Schauplätzen und Abenteuern.

Es scheint offensichtlich ganz natürlich zu sein, daß in fernen Landen die Harmonie immer wieder von fiesen Zaubernern gestört wird.

DIAMANTEN
Gute Animationen, sauberes Scrolling, solider Soundtrack, nette Story.

In der Mine fühlt sich Dizzy fast wie Indiana Jones.



Dizzy sieht zwar etwas seltsam aus, aber hinter der rauhen Schale verbirgt sich ein weiches Herz.

So auch im Land des Dottervolks, dessen Bewohner an sich unseren heimischen Frühstückseiern gleichen – zumindest äußerlich. Allerdings haben sie etwas andere innere Werte, denn sie sind ein lustiges Völkchen, das mit Vorliebe in Baumhäusern wohnt, rote Handschuhe und Stiefel trägt und den Tag damit verbringt, durch die Wälder zu wandern und in Minen nach Diamanten zu suchen. Lange Zeit herrschen Ruhe und Harmonie in diesem Lande, doch dann taucht plötzlich der böse Zauberer Zaks auf und stiftet Unruhe. Gerüchte gehen um, daß er über den Wolken an einem geheimnisvollen Schloß arbeitet, von dem aus er die Herrschaft über die friedlichen Lande erringen will. Und eines Tages ist es dann soweit, Zaks bläst zur Attacke auf das Dottervolk. Beim

KIESELSTEINE
Begrenztes Inventar, viel Laufarbeit, keine Speichermöglichkeit.

Und das ist gar nicht so einfach, denn ohne Hilfsmittel geht es nicht – und die liegen in der Gegend verstreut, die wiederum von allerlei Ungetier wimmelt. Zwar kann Dizzys Schale einiges an Schaden aushalten, aber irgendwann macht es Knacks, und eines der drei Bildschirmleben ist dahin (Extraleben können in einem an einigen Stellen eingestreuten Zwischenspiel, bei dem ein Verschiebepuzzle gelöst werden muß, erspielt werden.). Also macht sich Dizzy auf den Weg und durchsucht die fünf Landesteile nach praktischen Hilfsmitteln. Das sind zum einen Schlüssel für die Häuser und Aufzüge der Freunde, aber auch nützliche Werkzeuge und andere Gegenstände, die, an der richtigen Stelle angewandt, den weiteren Weg frei machen. die Sache hat nur einen

Angriff bleibt durch einen Zufall Dizzy, ein abenteuerlustiger Nachwuchs-Eierkopf, von Zaks Zorn verschont, aber Dizzys Freunden geht es wesentlich schlechter. Und so ist Dizzy ganz auf sich gestellt und muß versuchen, seine Freunde zu retten und dem bösen Zauberer das Handwerk zu legen.

kleinen Nachteil: Dizzys Inventar ist auf drei Gegenstände begrenzt, und so muß er sehr oft durch schon bekannte Regionen eilen, um die als nächstes benötigten Gegenstände einzusammeln. Das wird mit der Zeit recht langweilig und frustrierend, da auch keine Speichermöglichkeit besteht. Schade, denn schlecht ist „Dizzy“ eigentlich wirklich nicht. Hätte man dem Ei doch nur noch Paßwörter spendiert...

Michael Anton

The Fantastic Adventures of Dizzy

Grafik



Eine witzig animierte Hauptfigur, schön gezeichnete Hintergründe und ein ruckelfreies Scrolling – technisch gibt's nichts zu meckern.

Sound



Ein solider Soundtrack ohne besondere Höhen und Tiefen begleitet den Spieler bei seiner abenteuerlichen Reise durch Zakaria.

Gameplay



Letztendlich läuft doch alles auf das mit der Zeit etwas öde Trage-Gegenstand-A-nach-B-Spielchen hinaus. Schade drum...

Dauerspaß



Speicher- und Continuefunktion wären angesichts der zu laufenden Strecken wirklich sehr motivierend gewesen...

TOTAL! - CHECK

Genre Actionadventure
Levels
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis schwer
Continues keine
Erscheint sofort

FAZIT
3

JOYSTICK TEST

**Soll es lieber
ein Joypad sein
oder eher ein
Joystick?**

**Unser umfang-
reicher Test
liefert Euch**

UNDER

Die Branche boomt, die Auswahl ist groß: Damit Ihr bei dem Gewühl nicht die Übersicht verliert, haben wir für Euch die aktuellen Joypads und -sticks getestet, damit Euch das Spielen noch leichter „von der Hand“ geht.

DYNA-1

Betrachtet man die Steuerhilfe aus dem Hause DYNA, könnte man schon denken, daß die Hersteller den Gamern krampfhaft eine neuartige Form eines Pads liefern wollten. Dies ist ihnen zugegebenermaßen auch gelungen,

DYNA-1 S. Joypad

Handling ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Buttons ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Extras ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Material ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Hersteller DYNA

Preis ca. DM 50

FAZIT 3-



Ben auch gelungen, ob das Ganze dann aber tatsächlich in Eure Hände paßt, ist eine andere Sache. Das Pad wird nämlich auf der Unterseite von innen nach außen hin immer dicker, was nicht jedermanns Sache ist. Gravierender ist jedoch das Gehäusematerial. Man hat das Gefühl, daß das Leichtgewicht die geringste Erschütterung nicht überlebt. Dafür sind die Buttons gutes Mittelmaß, und mit den Extras wie Zweistufen-Dauerfeuer für jeden einzelnen Knopf und Zeitlupe werdet Ihr ganz gut bedient. (Muster: Flashpoint)

SN PRO PAD

Wenn Euer nächstes Pad nicht nur über einige Extras verfügen, sondern auch ein originelles Design besitzen soll, ist diese Variante von QJ bestimmt die Richtige. Sein Gehäuse ist durchsichtig und die Bedienelemente sind im Vergleich zum Original ein wenig erhöht. Die Buttons sind in der bekannten Formation angeordnet. Als Extra gibt es für jeden der sechs Knöpfe einen Kontrollschalter. Mit diesen Knöpfen könnt Ihr wahlweise ein voll- oder ein halbautomatisches Dauerfeuer aktivieren. Zudem gibt es noch eine Zeitlupenfunktion. Das SN Pro Pad liegt gut in der Hand und ist annehmbar verarbeitet. Das Steuerkreuz ist ein wenig größer als das der Standardausgabe, spricht besser auf Eure Aktionen an, und auch die Buttons sind zufriedenstellend. Gegen einen Kauf ist also nichts einzuwenden, zumal Ihr auch noch ein paar Märker spart. (Muster: Flashpoint)

SN PRO PAD

Handling ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Buttons ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Extras ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Material ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hersteller QJ

Preis ca. DM 40

FAZIT 2



ASCIIPAD



asciiPad

Handling ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Buttons ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Extras ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Material ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Hersteller Asciiware

Preis ca. DM 70

FAZIT 2+

Wir dürfen vorstellen: Unseren Testsieger der Joypads.

Daß ein gutes Pad sich nicht übermäßig stark vom Original unterscheiden muß, beweist dieses Exemplar. Es ist nur ein bescheidenes Stückchen höher und breiter als die Urversion, nach oben hin wurde Platz für die sechs Kontrollknöpfe geschaffen. Das Ergebnis ist ein bequem in der Hand liegendes Pad. Ihr könnt für jeden Knopf einzeln wählen, ob Ihr per Taste „dauerfeuert“, oder ob dies völlig automatisch geschieht. Leider läßt sich die Geschwindigkeit nicht separat einstellen. Doch das stört nicht weiter, da das solide verarbeitete Spielgerät dauerhaften Game-Spaß garantiert. Allerdings müßt Ihr dafür auch bereit sein, ein paar Mark mehr zu investieren. (Muster: Flashpoint)

CONTROL

Die Hauptkriterien der Bewertung sind selbstverständlich die Handhabung und das Spielgefühl. In unser Fazit fließen aber auch Gesichtspunkte wie Extras und Verarbeitung mit ein; diese sind jedoch eher zweitrangig, da selbst das tollste Extra keine unhandliche Krücke vor einer gnadenlosen Wertung retten kann.

alle wissenswerten Infos, die Ihr beim Kauf des nächsten Controllers benötigt.

TURBO TOUCH

Ihr habt nach stundenlangen Spielorgien endlich das letzte Level geknackt und seid trotzdem nicht zufrieden? Dann gibt es nur zwei Möglichkeiten: Ihr solltet entweder schleunigst das Daddeln an den Nagel hängen, oder Ihr könnt vor lauter Schmerzen den linken Daumen nicht mehr gerade halten. Für diesen Fall gibt es jetzt Abhilfe. Statt des bekannten Steuerkreuzes verfügt der Turbo Touch 360 über einen Control-Sensor. Drücken erübrigt sich, Ihr kontrolliert das Spielgeschehen durch simples Berühren des Sensors. Der Hersteller verspricht schnellere Bewegungen und höhere Scores, wir dagegen unkontrolliertere Bewegungen und deshalb minderen Spielspaß. Da dies aber vielleicht für den einen oder anderen unter Euch die bessere Steueralternative ist, lohnt sich eine Probepartie doch. Ein weiteres Extra sind die vier Dauerfeuerknöpfe. (Muster: Flashpoint)

Turbo Touch 360

Handling	
Buttons	
Extras	
Material	
Hersteller	Triax
Preis	ca. DM 70

FAZIT 4



SUPERCON 2

Supercon 2

Handling	
Buttons	
Extras	
Material	
Hersteller	Quick Shot
Preis	ca. DM 40

FAZIT 4



Der Quick Shot Joystick ist wohl jedermann ein Begriff. Nicht umsonst wurde er in der Vergangenheit weit über zweimillionenmal verkauft. Jetzt gibt es aus dem Hause Quick Shot ein Pad für das Super Nintendo. Leider zeigt sich dieser von einem ganz anderen Niveau als der Oldie. Er ist zwar etwas dicker, aber keinesfalls robuster als das Original-Pad. Die Steuerung ist recht schwammig und läßt nicht auf dauerhaft saubere Lenkmanöver hoffen. Die Qualität der Buttons ist mittelmäßig, die Extras im Vergleich zur Konkurrenz eher „unterentwickelt“. Es gibt einen Drei-Stufen-Dauerfeuerknopf, mit dem sich die Tasten nicht separat anwählen lassen. „Als Entschädigung“ gibt es dafür eine Zeitlupenfunktion. Ob allerdings dieses vergleichsweise unwichtige Feature Euer Kaufinteresse wecken kann, bleibt stark zu bezweifeln. (Muster: Flashpoint)

INFRAROT-PAD



Abhilfe gegen den wahrhaft nervigen Kabelsalat bietet Euch dieses Infrarot-Pad. Es ist einen Tick größer als das „normale“ Nintendo-Pad und liegt bequem zwischen den Fin-

gern. Auch die annehmbare Steuerung und die Verarbeitung der Buttons sind fast völlig identisch und somit auf alle Fälle zufriedenstellend. Den Empfänger müßt Ihr am besten auf Eurem Fernseher platzieren. Er sieht aus wie eine Miniatur-Satellitenstation und kann wahlweise an das NES oder das Super Nintendo angeschlossen werden. Den „Saft“ bekommt das Pad von drei 1,5-Volt-Batterien. Neben dem Infrarotauge ist eine kleine Leuchtdiode, die alle Befehle optisch ergänzt. Anhand dieser könnt Ihr jederzeit kontrollieren, ob die Batterien noch „frisch“ sind – denn es wäre ja wohl fatal, wenn das gute Stück inmitten eines heißen Gefechts plötzlich versagt. Obwohl dieses Pad mit Abstand das teuerste unseres Tests ist, müßt Ihr auf weitere Extras wie Dauerfeuerfunktionen oder Zeitlupe leider völlig verzichten. Es ist wohl aber nur noch eine Frage der Zeit, bis ein Infrarot-Pad mit Dauerfeuer-Funktion erscheinen wird. (Muster: ECS - Hamburg)

Infrarot-Joypad

Handling	
Buttons	
Extras	
Material	
Hersteller	Konami
Preis	ca. DM 130

FAZIT 3+

APOLLO PRO STICK



Besitzer mehrerer Konsolen treffen mit dem Apollo Pro Stick die richtige Wahl. Mit den entsprechenden Adapterkabeln ist er kompatibel zum Super Nintendo, Mega Drive, PC Engine und Neo Geo. Neben dem soliden Kunststoffgehäuse hinterläßt auch der Stick einen guten Eindruck. Die Verwendung der Mikroschalter bietet Spielhallenfeeling pur, allerdings werden die konkreten Druckpunkte hier ein wenig vermißt, so daß die Lenkmanöver nicht immer 100%ig gelingen.

Als perfekt ist dagegen die Verarbeitung der Buttons zu bezeichnen. Jeder Druck wird von einem leicht vernehmbaren „Klick“ begleitet, ein ebenso gutes wie dauerhaftes Spielgefühl ist garantiert. Doch auch hier gibt's etwas zu bemängeln: Da die Hersteller des Boards dem Konsumenten ein Allround-Talent bieten wollten, sind die Abstände zwischen den Buttons recht großzügig gewählt, was besonders SNES-Besitzer zu spüren bekommen. Vor allem bei Benutzung aller sechs Knöpfe können deshalb echte Verrenkungen von Nöten sein. Auf die üblichen Extras müßt Ihr verzichten, da der Apollo lediglich mit einem Zwei-Stufen-Dauerfeuer ausgestattet ist. Fazit: Seid Ihr auf der Suche nach einem Allround-Stick, ist der Apollo genau der Richtige. Spielt Ihr aber ohnehin nur auf dem SNES, solltet Ihr vor dem Kauf besser erst einmal probespielen. (Muster: CWM)

Apollo Pro Stick

Handling	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Buttons	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Extras	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Material	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	HOH
Preis	ca. DM 160

FAZIT 2

CAPCOM STICK

Dieser Stick eignet sich für das NES sowie das Super Nintendo. Sein größtes Plus ist eindeutig das nahezu perfekte Handling. 50% des Boards sind nur zum „Auflegen“ Eurer Hände vorgesehen. Der mittelgroße „Kugelstick“ liegt somit hervorragend zwischen Euren Fingern, längere Spielorgien können deshalb ohne jedwede Wehwehchen absolviert werden, da ein völlig entspanntes Agieren garantiert ist. Auch die Steuerung ist zufriedenstellend. Die Qualität der Buttons ist dagegen sehr enttäuschend. Zwar ist die Anordnung gelungen, jedoch spürbar schlecht verarbeitet, genau wie das Board selbst, für das nicht gerade das stabilste Material verwendet wurde. Im Vergleich zur Konkurrenz ist der Capcom Stick das reinste Leichtgewicht, und man hat das Gefühl, daß seine Lebensdauer stark begrenzt ist. Mit Hilfe der Dauerfeuroption könnt Ihr jeden Knopf einzeln in drei verschiedenen Stufen belegen. Als zusätzliches Extra ist der Stick mit einem Modus versehen, mit

Capcom Stick

Handling	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Buttons	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Extras	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Material	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Capcom
Preis	ca. DM 190

FAZIT 4

dessen Hilfe sich die Diagonalsteuerung abschalten läßt. Sogar die Zeitlupenfunktion kann in drei unterschiedlichen Stufen aktiviert werden.

Das gelungene Handling rechtfertigt unter Strich allerdings nicht den viel zu hohen Preis, vor allem da die Verarbeitung stark zu wünschen übrig läßt. Ihr bekommt für weniger Geld wahrhaftig Besseres geboten. (Muster: Flashpoint)



SUPER ADVANTAGE

Dauerfeuerfreaks kommen bei diesem Stick voll auf Ihre Kosten. Es ist zum einen für jeden Button einzeln einstellbar, zum anderen könnt Ihr sogar wählen, ob das Dauerfeuer automatisch abgegeben wird,

Super Advantage

Handling	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Buttons	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Extras	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Material	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Asciiware
Preis	ca. DM 120

FAZIT 4+



oder ob der Knopf extra dafür gedrückt werden muß. Zudem ist die Geschwindigkeit stufenlos wählbar. Gleiches ist auch bei der vorhandenen Zeitlupenfunktion möglich.

Die Anordnung der Buttons ist auf flotte Spiele zugeschnitten, allerdings sind sie bestenfalls qualitatives Mittelmaß. Sogar haarsträubend wird das Ganze, betrachtet man das Handling. Das vergleichsweise kleine Pult verursacht schon fast bei der Betrachtung einen Krampf in der linken Hand, da rund um den Stick kein Platz vorhanden ist, um die Hand ruhsam zu platzieren. Die Steuerung fällt leider sehr schwammig aus, so daß nur kühnste Steuerakrobaten Ihre Manöver jederzeit sicher vollbringen können.

Wirklich anwenderfreundlich sind bei diesem Exemplar leider nur die Extras. Das langt aber bei weitem nicht, da der Rest nur schlaffes Mittelmaß ist und somit eine lohnende Anschaffung doch sehr fraglich erscheinen läßt.

(Muster: Flashpoint)

TOP FIGHTER

Der momentane Krösus unter den Joyboards – und in allen Belangen die Nummer 1 – ist zweifelsohne der Top Fighter. Er ist nicht nur der Größte und Schwerste, sondern auch der mit Abstand Robusteste. Die qualitativ erstklassigen Elemente stellen sogar so manchen Spielautomaten in den Schatten. Perfektes Spielgefühl bietet Euch der Stick, mit dem haargenaue Steuer-maßnahmen gelingen. Die Buttons stehen diesem in nichts nach und haben einen präzisen Druckpunkt. Unumstrittener Höhepunkt ist jedoch das integrierte Display, mit dessen Hilfe Ihr bestimmte Aktionsabläufe durch die entsprechenden Stick- und Tastenkombinationen programmieren könnt. Es gibt gleich mehrere Speicherplätze, die mit den Zusatztasten abgerufen werden. Als eigentlich selbstverständlich erscheint da die stufenlos regulierbare Zeitlupen- und Dauerfeuerfunktion. Weitere Bonbons sind das überlange Kabel und die kleine Aushöhlung am Kopfe der Kugel des Sticks, die den „Daumenspielern“ unter Euch zu Gute kommt. Zu bemängeln gibt es eigentlich nur eins: Die großen Abstände zwischen den Buttons lassen einen nicht immer gleich den richtigen Knopf finden, folglich gibt's Abzüge in der Handling-Benotung. Ansonsten läßt der Top Fighter keine Wünsche offen und ist aufgrund seiner hohen „Lebenserwartung“ jede Mark wert. (Muster: Flashpoint)

Top Fighter

Handling ■■■■■■

Buttons ■■■■■■

Extras ■■■■■■

Material ■■■■■■

Hersteller QJ

Preis ca. DM 150

FAZIT 1



JB KING

Hinter dem Top Fighter ist dieser japanische Import das stabilste Spielgerät. Auf dem modern gestalteten Board sind zahlreiche Lämpchen zu finden, die jeweils die momentane Funktion eines jeden Knopfes visuell unterstützen. Alle Buttons sind demnach einzeln mit einem stufenlos regulierbarem Dauerfeuer belegbar. Ganz im Gegensatz zur Verarbeitung des robusten Gehäuses ist die der Buttons wirklich mies – beim „Probedrücken“ stellte sich uns zwangsläufig die Frage nach deren Langlebigkeit. Dafür läßt sich die Position der Knöpfe mit dem drehbaren Disc-System beliebig verstellen. Der Stick ist zwar etwas klein geraten, seine Steuerbarkeit macht aber einen überdurchschnittlich guten Eindruck. In punkto Handling



JB King

Handling ■■■■■■

Buttons ■■■■■■

Extras ■■■■■■

Material ■■■■■■

Hersteller Halken

Preis ca. DM 160

FAZIT 3-

geht der JB King fast Hand in Hand mit dem Super Advantage: Auf Dauer wird einigen das Lenken sicherlich „auf die Hand gehen“, sogar als fatal ist die Positionierung der Links-Taste zu bewerten, da sie weit ab von allen anderen Knöpfen, über dem Stick zu finden ist. Folglich macht ein robustes Gehäuse noch keinen Klasse-Stick aus. Außerdem bekommt Ihr für ein paar Mark weniger den Top Fighter, den Ihr sogar noch programmieren könnt. (Muster: CWM)

VIDEO & GAME

Neu zu Teuer ?
Gebraucht bei uns günstig



TEL./FAX 030/4266822

Alle Konsolen
NES ★ SNES ★ GB ★ MASTER
MD ★ 66

ANKAUF ZU HÖCHSTPREISEN

BERLINVERLEIH

Marzahn
Prenz. Berg

Bergstr.5
Hans Ottostr. 28

1143
1055



WIR HABEN IN BERLIN EIGENEN LIEFER/ABHOLDIENST

Tel.: 05 81 - 4 35 19
Fax.: 05 81 - 4 43 27

GAME BOY

Alien 3	dt	59,95
Battleship	dt	59,95
BC Kids	dt	64,95
Boxxle 2	dt	49,95
Castlevania 2	dt	58,95
Crash Dummies	dt	59,95
Double Dragon 3	dt	59,95
F-15 Strike Eagle	dt	59,95
Glücksrad	dt	54,95
Joe & Mac	dt	59,95
Lemmings	dt	64,95
Litti's Summer Sports	dt	59,95
Looney Tunes	dt	59,95
Mario & Yoshi	dt	52,95
Paperboy	dt	39,95
Pitfighter	dt	39,95
Popeye 2	dt	59,95
Populous	dt	59,95
R-Type 2	dt	59,95
Simpsons 3 Krusty House	dt	54,95
Spiderman 3	dt	59,95
Star Trek	dt	59,95
Star Wars	dt	64,95
Tiny Toon	dt	59,95
The Flash	dt	39,95
The Flintstones	dt	64,95
The Humans	dt	59,95
Top Gun	dt	54,95
WWF Superstars 2	dt	59,95
Xenon 2	dt	59,95
Action Replay PRO	dt	79,95

SUPER NINTENDO

Alien 3	dt	114,95
Another World	dt	114,95
Axelay	dt	114,95
Batman Returns	dt	114,95
Bob	dt	99,95
Desert Strike	dt	99,95
Dino City	dt	114,95
Dragons Lair	dt	109,95
James Bond Junior	dt	69,95
Jimmy Connors Tennis	dt	119,95
John Madden Football	dt	99,95
Lemmings	dt	119,95
Pitfighter	dt	69,95
Powermonger	dt	114,95
Prince of Persia	dt	114,95
Pushover	dt	99,95
Road Runner	dt	124,95
Star Fox	dt	Juli '93
Super Castlevania 4	dt	99,95
Super Mario Kart	dt	89,95
Super T. M. H. Turtles 4	dt	99,95
Super Probotector	dt	99,95
Super R-Type	dt	84,95
Test Drive 2	dt	114,95
Tiny Toon Adventure	dt	114,95
Tom & Jerry	dt	99,95
Wing Commander	dt	119,95
WWF Wrestlemania		
Challenge 2	dt	119,95
Action Replay PRO	dt	99,95

NINTENDO-Katalog	2,50
GAME BOY Spiele	ab 19,95
SUPER NINTENDO Spiele	ab 49,95

Versandkosten: UPS

Vorkasse DM 7,-, Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,-, + NN Gebühr.

Ab DM 300,- versandkostenfrei

D-3110 Uelzen • Postfach 16 16
D-29506 Uelzen • Postfach 16 16

JOY STICK TEST

SUPER MULTITAP



Lange genug hat es ja gedauert, aber so langsam bekommen die Videospielproduzenten dann doch mit, daß auch (oder besser gerade) das Spiel in geselliger Runde einen ganz besonderen Reiz mit sich bringt. In vielen Spielhallen zum Beispiel entpuppen sich Vier- bis Sechs-Spieler-Automaten in letzter Zeit immer mehr als Publikumsmagneten. Aus diesem Grund gibt es für das Super Nintendo jetzt einen Import-Adapter, an den vier Pads gleichzeitig angeschlossen werden können. Der erste Spieler „klinkt“ sich nach wie vor in den ersten Port ein, während die Spieler 2-5 über den zweiten laufen. Der Adapter ist in der Lage, blitzschnell zwischen den einzelnen Spielern hin- und herzuschalten, damit jeder Player auch wirklich nur seine eigene Figur bewegt. Daß dieses auch tatsächlich einwandfrei funktioniert, kann bisher leider an nur zwei Modulen „ausprobiert“ werden. Doch wir sind fest davon überzeugt, daß neben Jimmy Connors und Bomberman schon in nächster Zeit weitere Games für den „Multi-Spaß“ erscheinen werden. Der Super Multitap ist zur Zeit nur als Import erhältlich und kostet ca. 80 DM. Allerdings kostet das Vergnügen noch ein paar Mark extra, falls Ihr nicht über vier Joypads verfügt. (Muster: ECS-Hamburg)



Es gibt anscheinend immer noch Gamer, denen das überaus umfangreiche Videospielangebot nicht ausreicht. Egal, ob feindliche Truppen, monströse Aliens oder x-beliebige Schurken dran glauben müssen, Auswahl gibt es in dieser Beziehung wahrlich mehr als genug. Trotzdem hat Nintendo jetzt sprichwörtlich noch einen oben draufgesetzt, nämlich auf die Schulter eines jeden selbsternannten Bildschirmsöldners. Das Super Scope ist eine Plastik-Bazooka, die eine unübersehbare Verwandtschaft zur Panzerfaust hat. Es wird mit Batterien „geladen“ und mit einem Zielfernrohr versehen. Am oberen Teil befindet sich die Start- sowie die Feuertaste. Der beigefügte Sensor empfängt die Signale und muß deshalb auf dem TV-Gerät plaziert werden und an die Konsole angeschlossen werden. Ebenfalls inklusive ist ein Modul, auf dem sechs verschiedene Games mitgeliefert werden. Zwar sind bei zwei Dritteln der Spiele nicht Pixel-Lebewesen die Zielscheibe (hier müssen dann irgendwelche Gegenstände beschossen werden), aber ob das Ganze mehr Spaß macht als ein „herkömmliches“ Game, das muß jeder für sich selbst entscheiden (können).

Das Super Scope ist in Deutschland offiziell nicht erhältlich, es besteht jedoch die Möglichkeit, es über Import-Händler für ca. 160 DM zu beziehen. (Muster: CWM)

PAD

PAD	HERSTELLER	CA. PREIS	NOTE
asciiPad	Asciiware	DM 70	2+
SN Pro Pad	QJ	DM 40	2
Infrarot-Pad	Konami	DM 130	3+
DYNA-1 Super Pad	DYNA	DM 50	3-
Supercon 2	Quick Shot	DM 40	4
Turbo Touch 360	Triax	DM 70	4

STICK

STICK	HERSTELLER	CA. PREIS	NOTE
Top Fighter	QJ	DM 150	1
Apollo Pro Stick	HOH	DM 160	2
JB King	Halken	DM 160	3-
Super Advantage	Asciiware	DM 120	4+
Capcom Fighter Power Stick	Capcom	DM 190	4

aRJay

12h Service! (von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

Mega Drive

Grundgerät dt
incl. 50/60 Hz Umbau
Sega CD-ROM us
incl. fünf CD's
Umbau 50/60Hz
RGB/AV Kabel umschaltbar
328-II Joystick
mit Mikroschaltern
UHF-Fernsteuerung
Padverlängerung
Action Replay Pro

239.00 Super NES us 20% schneller
679.00 RGB High-Color Anschluß
39.90 RGB Kabel us/dt
49.90 RGB HiFi-Kabel
89.00 SFX-Fire-Adapter
59.00 Street-Fighter Stick
19.90 TopFighter-Stick
109.90 Pad-Verlängerung 2.5m
99.90 SV 334 Controller
109.90 ASCII-Pad dt
109.90 Joypad dt/us
109.90 Action Replay Pro
a.A. Superscope
a.A. Umbau Super-NES dt
109.90 50/60Hz

Batman Returns CD us
Chuck Rock CD us
Cobra Command CD us
Final Fight CD us
Jaguar XI-220
Joe Montana CD us
Monkey Island CD us
Nighttrap CD us
Power Factory CD us
Rise of Dragon CD us
Road Avenger CD us
Sewer Shark CD us
Silphead CD us
Sonic CD us
Stokers Dracula CD us
Time Gal CD us
Wonderdog CD us
Weitere CD-Titel am Lager

Another World dt
Battletoads us
Blaster Master II us
Chiki Chiki Boys us
Cool Spot dt
Fatal Fury dt
Flashback dt
Global Gladiators dt
Jungle Strike
NHLPA Hockey '93 dt
Sorcere's Kingdom us
Streets of Rage II dt
Thunderforce IV dt
World of Illusion dt

299.00 Mechwarrior
39.90 NBA All-Star
49.90 NCAA-Basketball
39.90 NHLPA Hockey '93 dt
49.90 Parodius dt
39.90 Shadow Run
169.90 Shanghai II
139.90 Sim Earth
149.90 Soul Blazer
19.90 Star Wars dt
49.90 Starwing dt
59.90 Stokers Dracula
29.90 Super Battletoads
109.90 Super Ninja Boy
139.90 Tecmo NBA Basketball
99.00 The Lost Vikings
129.90 Tiny Toons dt
119.90 Twin Bee dt
129.90 Wolf Child
129.90 WWF II Royal Rumble dt
129.90 Yoshies Cookie
129.90 Zelda III dt

109.90 Aerobiz
99.90 Actraiser dt
109.90 Alien III dt
89.90 Another World dt
119.90 B.O.B. dt
a.A. Batman Returns
a.A. Bazooka Blitzkrieg
119.90 Bomberman '93
109.90 Bomberman &
99.90 4-Player-Adapter
109.90 Bubsy the Bobcat
99.90 Congos Caper Joe&Mac II
109.90 Cybernator
99.90 Desert Strike dt
109.90 Equinox
89.90 Fatal Fury
119.90 Final Fantasy II
129.90 Final Fantasy Mystic
109.90 Final Fight
a.A. Final Fight II
119.90 First Samurai
89.90 Jimmy Connors PTT dt
119.90 John Madden '93
89.90 Kawasaki Challenge
89.90 King Arthur's World dt
89.90 Mario is Missing
89.90 Mario Kart dt

Turbo Duo

Grundgerät RGB
incl. 7 Spielen
199.90 Cosmic Fantasy SCD us
129.90 Exile SCD us
99.90 Loom SCD us
129.90 Shapeshifter SCD us
109.90 Sim Earth 2SCD us
129.90 Spriggan CD jp
129.90 Kein Anrufbeantworter!
99.90 Wer bis 16:30 Uhr anruft hat's
119.90 morgen oder übermorgen!

Mo-Fr 10-22 Uhr

Versandkosten:

Wir versenden Deine
Module per Nachnahme
in der Sicherheitsbox
zzgl. DM 9,-
Versandkosten.

NEO GEO

129.90 Grundgerät PAL/RGB
119.90 Joyboard
129.90 3 Count Bout
119.90 Art of Fighting
129.90 Fatal Fury II
109.90 Last Resort
129.90 Magician Lord
119.90 NAM-75
109.90 Robo Army
129.90 Samurai Showdown
119.90 Super Sidekicks
109.90 Thrash Rally
129.90 Viewpoint
119.90 World Heroes II
129.90 von gebrauchten NEO-GEO
119.90 Modulen.

699.00
119.00
369.00
369.00
369.00
309.00
199.00
199.00
279.00
a.A.
359.00
229.00
549.00
369.00

aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76
Händleranfragen erwünscht

SNES

1 Spieler

Accolade

Preis DM 120

TEST DRIVE 2



Karacho und Karambolagen von den Bubsy-Schöpfern. Ob Accolades Qualitätssträhne sich auch auf der Straße fortsetzt, oder ob dieser Renn-Veteran heutzutage keine Chance mehr hat, verrät unser Test.



Zwischenstopp an der Tanke. Neben einem Zwischenergebnis bekommt Ihr hier einen Tank voll Sprit und die Cola eines namhaften Herstellers – vergelt's Gott!



Die Freunde und Helfer verstehen keinen Spaß. Das Ticket...



...läßt nicht lange auf sich warten.

Test Drive II - The Duel: ein Spaß für die Schrecken der Landstraße?



Per Menü kann man verschiedene Flitzer auswählen, jedoch ...



...im Spiel merkt man das nicht.

Als den Altlastenaccolades zugehörig entpuppt sich „Test Drive II“, eine Umsetzung des populären Rennspiels für diverse Heimcomputer.

Ihr schlüpft in die Rolle eines waghalsigen Rennfahrers, der vier der tollsten Sportwagen fahren muß. Fände die ganze Flitzerei auf einer Rennstrecke statt, wäre die Geschwindigkeit kein Problem. Test Drive II allerdings jagt Euch im Zweikampf mit

einem mindestens ebenso waghalsigen Computergegner über Amerikas Highways.

STRAFZETTEL
Witz- und Abwechslungslos. Dröge Strecken, öde Sounds und keinerlei Überraschungen

Euer Problem sind also nicht etwa andere Rennkutschen, sondern der simple Sonntagsfahrer von nebenan, der mit Minimalgeschwindigkeiten die Straßen unsicher macht. Die unzähligen Überholmanöver gestalten sich anfangs, sofern die Überholten nicht gerade ausweichen, noch einfach. Im Verlauf des Spiels müßt Ihr aber teilweise ganz auf die andere Straßenseite rüber und habt mit Gegenverkehr zu rechnen.

Weitere Hindernisse sind die von Zeit zu Zeit auftauchenden Polizisten. Per Radarwarner seid Ihr aufgeschreckt und könnt überlegen, ob Ihr bremsst oder versucht, den Hütern des Gesetzes per Bleifuß zu entkommen. Da all die Raserei kräftig Benzin verbläst, sind die sporadisch



Dieser Kombi ist für unsere Rennmaschinen überhaupt kein Problem – er ist bloß ein bißchen im Weg

auftauchenden Tankstellen willkommene Unterbrechungen. Dort könnt Ihr auch die Zwischenstände des Rennens sichten.

Damit Ihr nicht sofort mit allen Macken des Spiels konfrontiert werdet, könnt Ihr das Schalten der Automatik überlassen und auch

einige Fahrten ohne Gegner absolvieren. Erst wenn Ihr Euch im Sitz des Flitzers vollkommen sicher fühlt, geht das eigentliche Rennen los. Zur Auswahl stehen vier unterschiedliche Strecken, die kontinuierlich kniffliger

werden – von Zeit zu Zeit regnet es sogar. Leider hat Accolade die schöne Idee eines Straßenrennens außerhalb der Legalität mehr oder weniger (eher mehr!) in den Sand gesetzt. Gelang die Darstellung der Straße noch gut, ist der Rest der Grafik schlicht,

TURBOS
Grafisch ausreichend schnelle Rennsimulation, vier verschiedene Autos zur freien Wahl

unbunt und eckig. Selbst die vier Strecken unterscheiden sich kaum voneinander. Auch die Autos zeigen kaum unterschiedliche Verhaltensweisen. Frust kommt öfter auf, da Kollisionen dank unfairer Abfrage und komischen Fahrstils der anderen nicht vermeidbar sind. Solltet Ihr nach einem guten Rennspiel suchen, seid Ihr bei Test Drive II an der falschen Adresse.

Julian Eggebrecht

Test Drive 2

Grafik



Die Straße ist ganz nett gelungen, das ganze Drumherum ist aber so schlicht und schnöde, daß es dem Super Nintendo nicht gerecht wird.

Sound



Die Musiken düdeln einfallslos vor sich hin, an Soundeffekten wurde aber heftigst gespart.

Gameplay



Steuerung und Fahrgefühl sind anfangs in Ordnung, kommen aber mal Autos entgegen. Wird das Spiel zur Lotterie.

Dauerspaß



Nur vier Strecken, die hat man schnell gesehen. Außer den Polizisten keinerlei Abwechslung. Autorennen können spannender sein.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Sport
Levels 4
Schwierigkeitsgrad moderat bis hoch
Continues -
im Handel ab sofort

FAZIT
4

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Batman Returns
119,-

Jimmy Connors Tennis
119,-

King Arthur's World
122,-

Mickey Mouse Magical Quest
118,-

Road Runner
128,-

Alien 3
128,-

Sim City
89,-

Super Star Wars
121,-

Star Fox / Star Wing
109,-

Cybernator
119,-

Tiny Toon Adventures
123,-

Parodius
118,-

WWF Royal Rumble
127,-

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Fatal Fury
119,-

Powermonger
119,-

NHLPA Ice-Hockey
119,-

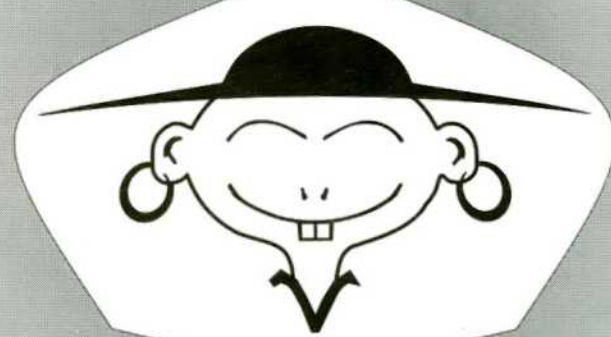
SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Act Raiser	123,-	Castlevania IV	113,-	Earth Defense Force	129,-	James Bond Junior	103,-	NEU: Powermonger	119,-	NEU: Road Runner	128,-	NEU: Super Tennis	95,-
Addams Family	117,-	Chessmaster	111,-	Euro Football	111,-	NEU:		Prince of Persia	127,-	Road Riot	105,-	Terminator I	127,-
Adventure Island	117,-	NEU:		Champ	111,-	Jimmy	119,-	Probotector	113,-	NEU: Shanghai	137,-	Judgement Day	89,-
Alien 3	128,-	Congo's Caper	111,-	Exhaust Heat	111,-	Connor's Tennis	119,-	Push Over	114,-	Sim City	89,-	NEU:	129,-
NEU:		(7/93)		NEU:		NEU: John Madden	119,-	Race Drivin'	89,-	SIMPSONS:		Terminator 2 -	109,-
Amazing Tennis	127,-	NEU: Cosmo Gang	129,-	Fatal Fury	129,-	Football	113,-			Bart's Nightmare	111,-	Arcade Game	124,-
(7/93)		(7/93)		NEU: First		K.O. Boxing	118,-			Krusty's Super	111,-	(9/93)	129,-
NEU:		NEU:		Samurai		Legend of Zelda	119,-			Fun House	113,-	NEU:	
Another World	119,-	Crash Dummies	124,-	(6/93)		Lemmings	119,-			NEU:		World Cup Soccer	119,-
Axelay	119,-	(9/93)		F-Zero		Mario is missing	129,-			Spankey's Quest	109,-	(10/93)	123,-
NEU:		NEU:		GODS		(11/93)				Spider Man/X-Man	109,-	World League	123,-
Batman Returns	119,-	Cybernator (6/93)	105,-	Ghost'n Ghouls	105,-	NEU: Mech-warrior (7/93)	103,-			Spindizzy World	129,-	Basketball	97,-
(ab 7/93)		Darius Twin	107,-	NEU: Harley's		Adventure	117,-			Star Fox /		NEU:	
NEU:		Desert Strike	107,-	Home Alone 1		Mickey Mouse -	115,-			Star Wing	109,-	Tom & Jerry	115,-
Best of the Best	125,-	NEU:		NEU:		Mario Paint with	115,-			Street Fighter	89,-	Top Gear	117,-
(ab 7/93)		Dino City	129,-	Home Alone 2		mouse	119,-			Strike Gunner	121,-	Turtles 4	109,-
NEL		Double Dragon	113,-	Hunt for Red		Mortal Kombat	109,-					SuperWrestlemania	127,-
Cal k... Jr.		Dragon's Lair		Hyper Zone		(9/93)							
Baseball (7/93)	128,-												

GAME BOY™

Adventure Island II	61,00
Addam's Family	75,00
NEU: Alfred Chicken	63,00
Alien 3	62,00
Alleyway	48,00
Altered Space	56,00
Amazing Penguin	67,00
NEU:	
Baby T-Rex (ab 6/93)	54,00
Barbie	64,00
Batman 2 -	
Return of the Joker	67,00
NEU: Battleships	63,00
Battletoads	72,00
Battle Unit Zeoth	63,00
BC Kid	75,00
Beach Volley	61,00
Bill & Ted's Adventure	65,00
Blade of Steel	63,00
Bl...ver Jr.	75,00
Bl...rs	65,00
Bo Jackson	55,00
Bomb Jack	62,00
Boulder Dash	49,00
NEU: Boxxle II	55,00
Bubble Ghost	56,00
Bugs Bunny Crazy Castle	58,00
Castellan	67,00
Castlevania	49,00
Castlevania 2 -	
Belmont's Revenge	63,00
NEU:	
Caveman Ninja	67,00
Chase H.Q.	67,00
Chessmaster	51,00
Centipede	68,00
Choplifter II	61,00
Crash Dummies	62,00
Days of Thunder	63,00
Dexterity	56,00
Dig Dug	59,00
Double Dragon 2	63,00
Double Dragon 3	63,00
Dr. Mario	49,00
Dragon's Lair	61,00
Drop Zone	63,00
Duck Tales	59,00
Elevator Aktion	68,00
F1 Race	67,00
Ferrari GP Challenge	63,00
Fighting Simulator 2in1	65,00
Firefighter (ab 6/93)	63,00
Flash	49,00
NEU: Flintstones	69,00
Fortified Zone	56,00
Gargyle's Quest	49,00
Gauntlet II	65,00
Ghostbusters 2	74,00
Grand Prix	64,00
Godzilla	65,00
Golf	48,00
Glücksrad	62,00
Home Alone	63,00
Home Alone II	63,00
Hook	75,00
Hunt for Red October	63,00

02654-2694



**Spiele-Versand
Brachtendorf**
Postfach 1107
56747 Polch

Unsere Spiele sind deutsche
Originale, d.h. auf jeden Fall
mit deutschsprachiger Spiel-
anleitung!
Darauf gebe ich Ihnen mein
Wort!



Bernd Brachtendorf

GAME BOY™

Pitfighter	49,00
Popeye	63,00
Princess Blobette	50,00
Populous	63,00
Prince of Persia	63,00
Probotector	63,00
Q-Bert	63,00
Quarth	63,00
Race Drivin'	62,00
R-Type	51,00
NEU: R-Type II (ab 7/93)	64,00
R.C. Pro Ami	51,00
Robin Hood	63,00
Rodland	65,00
Shadow Warrior	56,00
SIMPSONS:	
Escape from Camp Deadly	65,00
Bart Simpson vs the jugg	65,00
Krusty's Fun House	65,00
Skate or die	63,00
NEU: Sneaky Sneakes	74,00
Snoopy's magic show	65,00
Solar Striker	49,00
Solomon's Club	56,00
Spankey's Quest	68,00
Speedball 2	63,00
Spiderman 1	49,00
Spiderman 2	63,00
NEU: Spiderman 3 (-7-8/93)	63,00
Spirit of FI	63,00
NEU: Splitz	62,00
Spot	55,00
Star Saver	68,00
Star Trek	69,00
NEU: Star Wars	69,00
Super Hunchback	75,00
Super Kick Off	65,00
Super Mario Land	56,00
Super Mario Land 2	65,00
Super Off Road	65,00
Swamp Thing	49,00
Sword of Hope	65,00
Tail Gator	68,00
Tennis	49,00
Terminator 2 - Judgement Day	63,00
Terminator 2 - Coin up version	63,00
The Jetsons	75,00
Tiny Toons	61,00
NEU: Titus the Fox (ab 7/93)	65,00
Tip off	64,00
Tom & Jerry	64,00
Top Gun	64,00
Track & Field	65,00
Trax	60,00
NEU: Trip world	63,00
Turrican	65,00
Turtles	64,00
Turtles II	63,00
Wizards and Warriors	49,00
World Cup	51,00
WWF Superstars 1	63,00
WWF Superstars 2	63,00
WWF Superstars 3 (ab 9/93)	63,00
Yoshi's Cookie	57,00
Xenon 2	64,00
47,00	

R E P O R T A G E



EIN HOCH AUF DEN ME

ES WAR EINNM



...ein ganz normaler Junge namens Christian Schiller. Der wachte am 29. Mai 1993 wie an jedem Morgen auf – als ein ganz normaler Junge eben. Doch als er am Abend wieder einschlief, war alles ganz anders. Was war passiert? Hatte er sich seine Haare grün färben lassen? Konnte er plötzlich fliegen? Oder hatte er es gar geschafft, mit dem Fahrrad einen Porsche zu überholen? Nein. Nichts von alledem war passiert. Etwas viel fantastischeres veränderte jenen ganz normalen Jungen namens Christian Schiller: Denn am 29. Mai 1993 wurde er beim **GAMERS CHAMPIONSHIP '93** der „Deutsche Meister im Videospielen“! Warum Du von dieser Meisterschaft nichts gewußt hast? Ganz einfach: Wie Du vielleicht schon weißt, kennen sich die TOTALI-Macher nicht nur in der Nintendo-Welt bestens aus.

Vielmehr versorgen sie auch die SEGA-Fans mit Tests, Tips und Tricks rund um Sonic & Co. Und wer die GAMERS bereits kennt (schließlich weißt Du so gut wie wir, daß beide Systeme ihre Höhen und Tiefen haben), der hat auch schon vom GAMERS-CHAMPIONSHIP gehört – aber eben leider auch nur der, denn der Erscheinungstermin der 1. Total! hat es uns unmöglich gemacht, auch Euch die Teilnahme an der Meisterschaft anzubieten. Sorry! Trotzdem haben wir bereits bei diesem Wettkampf auf SEGA und Nintendo gespielt und so den ersten Schritt zur nächsten, system-unabhängigen Meisterschaft getan. Und – wer weiß – bei der bist Du dann ja vielleicht auch dabei...

**Ohne Fleiß
kein Preis.
Und erst
recht kein
Meis(ter).**

Aber jetzt erst einmal zurück zum 29. Mai: Über 40 GAMERS-Leser hatten sich mit ihrem persönlichen High Score zur Teilnahme am großen Finale qualifiziert. Spieler, die jeden Trick und jedes Level kennen und auch die größten Herausforderungen bestanden haben. Und sie alle hatten nur ein Ziel: als „der Meister“ nach Hause zu fahren. Natürlich ging's neben der Ehre auch um wertvolle Preise. So stand für den Erstplatzierten ein Mega-PC von Amstrad mit eingebautem Mega Drive bereit. Weiterhin gab's jede Menge Hard-, Soft- und auch „Wear“-Ware. Aber der Weg an die Spitze war hart... Er begann mit einer 5minütigen Runde „Tiny Toons“ auf dem Mega Drive. Hierbei galt es keineswegs, möglichst weit zu kommen, sondern „einfach nur“, Punkte zu sammeln. Begleitet wurden die Wettkämpfer übrigens von Andreas Heineke, dem Star des Hamburger Senders OK Radio, und dem zu diesem Zeitpunkt noch amtierenden Deutschen und Europa-Meister Reza Abdolali. Nach dieser Runde wurde auf das SNES umgerüstet. Zeit genug, sich den „1. Internationalen Comic Salon“, in dessen Rahmen die Meisterschaft stattfand, anzuschauen. Hier konnte man von den Anfängen der Sprechblase bis hin zur heutigen Comic-Kultur so ziemlich alles sehen, was in der Welt der gezeichneten Bilder Rang und Namen hat. Werner, der bolkstoffzischende Horex-Rocker war ebenso vor Ort, wie die Figuren des „Ostfriesen der Nation“ Otto Waalkes, die Ottifanten Bommel und Co. An einem Stand begegnete man sogar einem Alien – natürlich ordentlich sabbernd... Alles in allem konnte man feststellen, daß Comics weit mehr sind, als



ISTER

AL...



nette Kindergeschichtchen: Sie bilden viel-
mehr eine eigenständige und ernstzuneh-
mende Kunstform. So – nach diesem klei-
nen Ausflug wurde es Zeit für die zweite
Runde. „Tiny Toons“ auf SNES war ange-
sagt. Hierbei zählten die gesammelten
Sterne. Danach wurde es ernst. Weiter-
spielen durften nun die jeweils sechs besten

Spieler, für alle anderen war der Traum von
der Meisterschaft leider vorbei. Als Trost
gab's zwar jede Menge Preise, trotzdem
war die Enttäuschung nicht zu übersehen...
Aber: Siegen kann immer nur einer. Die
sechs besten SEGA-Cracks mußten nun bei
„Global Gladiators“, dem neuen, irren
Mega-Drive-Hit, ihr Können unter Beweis
stellen, die sechs Ninten-
do-Besten legten bei „Road
Runner“ noch einen Zahn
zu. Dann wurde es lang-
sam so richtig spannend:
Die letzten vier Meister-
schaftsanhänger standen
fest: Es waren Amit Gaw-
di, der seit fünf Jahren da-
bei ist und zu Hause auf
Gameboy und SNES am
liebsten „Pop'n-Twin Bee“,
„Parodius“ und „Super Pro-
botector“ spielt, Thomas
Turi, Mega-Drive-Besitzer
und begeisterter „Tiny-Toons“ und „Kid-
Chameleon“-Spieler, der SNE-Fan Babak
Zandashoury mit den Lieblingsspielen „Zel-
da“, „Streetfighter II“ und „NBA Basketball“
und eben Christian Schiller. Er besitzt be-
reits einen SEGA Mega CD-Rom und spielt
hierauf am liebsten „Wonderdog“ und
„Road Avanger“. Nun war es Zeit für die
letzte Runde. Das Los entschied das Sytem:
SEGA Mega Drive. Zum Finale wurde der



Bonus-Level aus den „Global Gladiators“,
der fast schon ein eigenes Modul wert
wäre, angewählt und alle recycelten, was
das Zeug, also in diesem Fall die Tonnen
hielten. Flaschen, Dosen, Altpapier und ab
und zu auch mal ein Amboß segelten vom
Himmel und mußten so fix wie möglich in
die passenden Behälter geworfen werden
(Ein Spiel, das übrigens
auch in der Redaktion im-
mer wieder gern zur Ent-
scheidung interner Ausein-
andersetzungen zu Rate ge-
zogen wird...). Drei Versu-
che pro Mann sorgten
dann für die Entscheidung:
Christian Schiller, der eben
noch ganz normale Junge,
ist neuer „Deutscher Mei-
ster im Videospielen“. Den
zweiten Platz belegte Ba-
bak, den dritten Thomas,
und Amit wurde immerhin
noch Vierter. Herzlichen Glückwunsch Euch
allen! Bliebe nur noch zu sagen, daß unser
aller Reza, der ja nun seinen deutschen Titel
los ist, natürlich immer noch Europa-Meister
ist (Kopf hoch, Reza!), uns allen der
Championship mal wieder sehr viel Spaß
gemacht hat, und wir hoffen, Euren Ehrgeiz
für die nächste Meisterschaft schon heute
geweckt zu haben. In diesem Sinne: Bis
dann. Und Christian: „Du bist der Größte!“



Thank You For Holding.....
Hello? Are You There?...

Wir machen nicht schlapp !!!
Die aktuellsten Games !!!

MEGA DRIVE

American Gladiators	US 114,90
Batman Return	US 79,90
Blo Hazard	JP 79,90
Champion Bowling	US 99,90
Desert Strike	US 79,90
Dolphin	US 89,90
Doraemon	JP 89,90
Double Dragon III	US 99,90
F 22 Interc.	US 79,90
G-LOC	US 84,90
Golden Axe III	US 79,90
Holyfield Real Deal	US 84,90
Kick Boxing	JP 89,90
J.League Soccer	US 99,90
Jhx Affrac	US 79,90
Mazin Saga	JP 89,90
Muhammad Ali	US 89,90
Nhlpa Hockey	US 79,90
NBA All Star	US 94,90
Ninja Gaiden	US 79,90
Outrun 2019	US 90,90
PGA Golf II	US 89,90
Power Monger	US 84,90
Rolo Rescue	US 79,90
Simpson	US 89,90
Splatthehouse III	US 94,90
Team USA Basket.	US 94,90
Tiny Toon adv.	dt 89,90
World of Illusion	US 89,90
WWF	US 89,90
Xenon II	US 99,90

SUPER NES

Adams Family II	US 119,90
Allene vs Predator	US 129,90
Amazing Tennis	US 104,90
Arturs World	US 109,90
Buster Brothers	US 106,90
Buster Bust Loose	US 119,90
Batman Returns	US 124,90
Bulls vs Blazers	US 119,90
Castlevania IV	US 105,90
Chuck Rock	US 104,90
Desert Strike	US 99,90
Dinocity	US 105,90
Fatal Fury	US 124,90
F15-Strike Eagle	US 124,90
Hunt f.r.Oct.	US 104,90
Jimmy Connors	US 102,90
John Madden 93	US 104,90
Lethal Weapon	US 109,90
Looney Tunes	US 109,90
Nhlpa Hockey	US 104,90
Parodius	US 109,90
Populus II	US 124,90
Prince of Persia	US 94,90
Rampart	US 104,90
Road Runner	US 104,90
Simpsons	US 99,90
Spiderman	US 94,90
Star Fox	US 124,90
Super Widget	US 104,90
Super Off Road	US 109,90
Tiny Toon adv.	JP 129,90
Tom & Jerry	US 104,90
Universal Soldier	US 109,90

Game Gear

Chuck Rock	44,90
Donald Duck	34,90
Kunichan II	59,90
Lemmings	59,90
Mickey Mouse II	59,90
Rastan Saga	44,90
Batman Returns	44,90
Phantasy Star Ga.	59,90
Puyo Puyo	59,90
Shining Force	59,90
Shinobi II	49,90
Sonic II	49,90
Super Monaco II	59,90
Street Of Rage	54,90

Zubehör

Megadrive	
Arcade Power Stick	89,90
Infrarot Joystick	89,90

Super NES

JB King Joystick	89,90
Street Fighter II Uhr	29,90

Game Gear

Attache Case	34,90
Big Window II	32,90
Play Carry Case	21,90
Sonic II Armbanduhr	29,90

Konsolen US

Game Gear	199,90
Mega CD + 4 Spiele	599,00
Mega Drive + 1 Spiel	239,00
Super NES	279,00

Neo Geo

Art of Fighting	349,90
Baseball Stars	179,90
Fatal Fury II	379,90
King of the monster II	239,90
Ninja combat	199,90
Riding Hero	174,90
Robo Army	199,90
Sengoku Densyo	209,90
Super Sidekicks	389,90
Super Spy	199,90
Trash Rally	199,90
World Hero	349,90

Mega CD

Anette Again	104,90
Grambler II	90,90
Final Fight	104,90
Jaguar XJ 220	104,90
Joe Montana	109,90
Ninja Warriors	110,90
Prince Of Persia	90,90
Road Blaster FX	94,90
Rise of Dragon	90,90
Wonder Dog	90,90

O.I.T
Order In Time
Schiltachstr. 36
7230 Schramberg
Fax 23643

TEL. 07422 - 23687

SNES

1 Spieler

Konami

Preis 120 DM



Über den Dächern von Gotham City prügelt sich Batman durch...



...Horden von Gegnern. Auch die Fahrstuhl-Einlagen...



...verhindern nicht, daß das Spiel langweilig wird.



Abgefackelt: Batmans Anzug erweist sich als feuerfest.



Im fünften Level flüzt Ihr furios durch Gothams Straßen. Leider ist die Spielbarkeit der Rennsequenz bei weitem nicht so schnittig-schnucklig wie das Batmobil.

BATMÄNNER:
Konami übertrifft sich mit Grafik- und Soundorgien mal wieder selbst.



Fassadenklettereien: Während Ihr auf der Plattform gen Dach reitet, springen Euch Clowns aus den Fenstern entgegen.

BATMAN RETURNS



Schöne Bescherung: Pünktlich zu Weihnachten überfällt die Clown-Clique Gotham City.

Seid Ihr auch im Bat-Fieber? Etwa nicht? Komisch! Na, zumindest fällt Ihr dann nicht aus der Rolle, denn in ganz Deutschland konnte man sich nicht der amerikanischen Begeisterung über den zweiten Flattermann-Streifen anschließen. Ob's nun an der extrem dünnen Story oder dem hölzernen Hauptdarsteller lag, Michelle Pfeiffer als geleckte Catwoman und der bis zur Unkenntlichkeit geschminkte Danny de Vito als hinterlistiger Pinguin waren bestimmt nicht Schuld an der Ungunst des Kinopublikums. Schon im Vorfeld des Films griff Konami sich die Lizenz und werkelte fortan an der Umsetzung auf heimische Videospiel-Konsolen. Warum das Modul allerdings jetzt erst, ca. ein Jahr nach dem Film herauskommt, weiß man wohl nur bei Konami selbst. Sei's drum, auch in 16-Bit und 256 Farben könnt Ihr jetzt das Batcape überstreifen,

Euch ins frisch geputzte Batmobil schwingen und in den Kampf gegen die bösen Feinde der friedlichen Finsterstadt Gotham City ziehen. Die Story des Spiels wurde genau vom Film übernommen - d.h. zwischen den Action-levels bekommt Ihr hübsch digitalisierte Bildchen und Zwischensequenzen geboten, die den Fortgang der Geschichte erzählen. Taucht eine actionverdächtige Sequenz auf, geht's in jeweiligen Level los. Der größte Teil des Spiels besteht aus Prügelszenen à la 'Final Fight'. Ihr seid



Lady in Not: Aus der unscheinbaren Person, die in Level 1 rettet, wird später Catwoman.

als faustkämpferprobter Batman in den Straßen und über den Dächern Gotham Citys unterwegs, um Horden von Gegnern aus den Schuhen zu prügeln. Je nachdem, wie geschickt Ihr im Umgang mit dem Joypad seid, hat die Fledermaus verschie-

Untersätzen gekickt.

Diese reinen Prügelsequenzen wechseln sich in lockerer Reihenfolge mit kräftig Jump&Run-gewürzten Geschicklichkeitslevels ab, in denen Batman seine Schwung- und Sprungfertigkeiten unter Beweis stellen muß.

Um auch die Fans des Batmobils zu befriedigen, saust Ihr mit dem heißen Gefährt einen ganzen 3D-Level lang durch Gothams Straßen und schießt entgegenkommende Motorradfahrer ab. Wie schon in den reinen 2D-Levels wartet auch dort ein Endgegner, der selbstverständlich ganz besonders schwer zu knacken ist. Anfangs schlägt die Begeisterung über „Batman Returns“ hohe Wellen, und man



Fast wie im Kino: Mit pompösen Intrografiken und gut digitalisierten Bildern aus dem Film schafft Konami echte (B)atmosphäre.

Die Rückkehr der Comic-Helden: Nicht nur in Gotham City und Umgebung, auch auf dem Super Nintendo treiben der Fledermaus-Mann und seine Widersacher, der Pinguin und die in Leder gehüllte Catwoman, ihr Unwesen.

meint, einen weiteren Konami-Klassiker vor sich zu haben. Die Präsentation, also Grafik, Animation und Soundkulisse sind so toll gelungen, daß jeder Spieler erst einmal geblendet ist. Spielt man dann allerdings etwas länger, tauchen erste Fragen auf. Vor allem Kenner und Könnern von Capcoms Final Fight erleben extremste Déjà-Vu-Attacken: Die Prügelsequenzen Batmans gehören zu den dreistesten Clones der Videospielgeschichte. Fast alle Gegner und Funktionen sind exakt aus dem Vorbild übernommen worden. Dies ist nicht nur ziemlich fragwürdig, sondern auch Konami-untypisch und unnötig. Man hätte das Schwergewicht des Spiels lieber auf die Geschicklichkeitsteile legen sollen. Gerade die bringen frischen Wind ins muffige Diebesgut und hätten auf sich allein gestellt ein wesentlich besseres Spiel ergeben als die uns vorliegende Genre-Mixtur.

Auf der Negativseite muß neben den zähen, sich kaugummiartig in die Länge ziehenden Prügelsequenzen auch die 3D-Renn-

PINGUINE:
Dreister Final Fight-Clone mit viel zu langen Levels und liebloser 3D-Rennsequenz.

Déjà vu: Final Fights erster Obermottz läßt grinsen.



Clo(w)nerien: Konamis Designer machten „Bildungsurlaub“ bei Capcom.

sequenz genannt werden: Konamis Mannen wissen sehr wohl, warum dieser Abschnitt erst als fünfter Level kommt. Die ganze Rennerei ist reine Augen- und Effektwischerei und spielerisch extrem dünn. Als reine Präsentations-Intermezzos sind die Batmobil-Szenen gut geeignet, als Spiel wirken sie geschudert und vollkommen unausgegoren. Insgesamt bleibt ein sehr gemischtes Bild: Batman Returns offenbart sich als ein Modul der vielen im Ansatz guten, aber in der Ausführung verschenkten Möglichkeiten. Die gute Spielbarkeit und die innovativen Geschicklichkeitsszenen werden leider durch die viel zu langen Prügellevels schwer geschädigt. Solltet Ihr nach einem guten Prügelspiel suchen, greift lieber zu Final Fight 2, solltet Ihr Auto-

SNES
TAKTIK

Die Tricks der Fledermaus



Stehen zwei Gegner in der Nähe von Batman (einer links, einer rechts), könnt Ihr Sie zusammen erwischen.



Schwingerien: Gegen die Motorrad-Rocker hilft beherztes einsetzen des Bat-Sells am besten.



Flammenhölle: Um am Stelzen-Clown vorbeizukommen, lauft oder schwingt einfach durch seine Beine hindurch. Dieser Trick funktioniert beim Stelzen-Gegner immer.



Mit einem gleichzeitigen Druck auf die Sprung- und Schlagbuttons schafft Ihr Euch auch hartnäckige Gegner vom Hals - doch Vorsicht: Diese Attacke kostet Energie.



In äußerster Not hilft die Bat-Bombe: Selbst Catwoman zollt ihr Tribut.



rennen bevorzugen, stürzt Euch lieber auf hervorragende Spiele, wie F-Zero und Mario Kart. Sucht Ihr unbedingt nach einer durchwachsen-netten Kombination der Genres mit fantastischer Grafik, oder seid Ihr einfach nur nicht aufzuhaltende Bat-Fans, schnappt Euch Konamis Fledermaus.

Julian Eggebrecht

Batman Returns

Grafik



Konamis Könnern veranstalten ein Feuerwerk von Grafiken und geschickt eingesetzten Spezialeffekten. Filmreif!

Sound



Größtenteils brillante Interpretation des Kino-Soundtracks. Mehr Soundeffekte hätten nicht geschadet.

Gameplay



An sich ist die Spielbarkeit (außer in der Rennsequenz) ja wirklich gut, nur fehlt das gewisse Etwas - der Funke springt nicht über.

Dauerspaß



Gerade die Prügel-Levels sind unerträglich lang und zerren heftig an den Nerven des Spielers. Die Rennsequenz ist reine Makulatur.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... schwer
Continues keine
Erscheint ab August



SNES**1-2 Spieler****Altron****Preis DM 100**

Einer der schillerndsten Vögel im ohnehin schon bunten Formel-1-Zirkus ist zweifellos Aguri Suzuki: Kaum ein Crash, an dem der berühmte Japaner nicht beteiligt ist.



Doch: Lieferanten haben in der Regel die seltsamsten Preisvorstellungen: Schon eine kleine Menge des speziellen Turbo-Boost-Sprits geht mächtig ins Geld. Der Weg zur Formel-1-Spitze ist also hart und vor allem: teuer. Ob Aguri Suzuki F-1... es schaffen wird, Euch lange genug zu motivieren bleibt fraglich, denn der Spielspaß läßt schnell nach. Selbst mit dem Zweispieler-Modus, in dem Ihr gegen Euren Freund antreten könnt, ist das Game nicht so sehr abendfüllend, in Sachen Grafik und Sound sowieso eher nur guter Durchschnitt. Ihr zischt also die Rennstrecke entlang, rechts und links seht Ihr Seitenbegrenzungen und am Horizont läßt sich die Skyline des jeweiligen Schauplatzes bewundern. Aus dem Lautsprecher dröhnt das Brummen Eures Triebwerks und von Zeit zu Zeit das Quietschen von Reifen. Wie bitte? Langweilig? Eben, alles ziemlich abgestanden! Und wenn ein Game schon keine (oder kaum) neue Ideen bieten kann, dann sollte es zumindest durch eine ausgefeilte Programmieretechnik glänzen. Da aber beides fehlt, solltet Ihr Euch lieber nach einer Alternative umschauen.

Martin Klugkist

AGURI SUZUKI F-1 SUPER DRIVING

Aber Rettung naht, denn Ihr werdet jetzt dem 'blinden Huhn' zu seinem Korn verhelfen. Ja, dessen Pechsträhne könnte nun vorbei sein, vorausgesetzt, Ihr legt Euch die Rennsimulation „Aguri Suzuki F-1 Super Driving“ von Altron zu. Bevor es aber auf die berühmten Strecken dieser Welt geht, empfehlen wir, erst mal ein paar Trainingsrunden zu drehen und die Karre optimal zu tunen. Vom Frontspoiler über die Bremsen bis zur Lenkung läßt sich alles nach Lust und Laune umfrisieren. Jede Kleinigkeit hat Folgen, die Ihr später im Fahrverhalten Eures Renners spüren dürft. Weiche Reifen haben beispielsweise eine hohe Griffigkeit, nutzen sich aber sehr schnell ab. Außerdem solltet Ihr Euch gleich an die

frustrierend schwierige Lenkung gewöhnen, denn bereits der geringste Steuerungsfehler katapultiert Euch schnurstracks von der Piste auf den Rasen... und dann verliert Ihr wesentliche Sekunden.

Richtig in Form und 'gut drauf' könnt Ihr Euch nun an das harte Renngeschäft wagen. Eine komplette Saison führt über alle wichtigen Schauplätze dieser Welt. Solltet Ihr eine gute Platzierung gefahren haben, dürft Ihr Euch nebst güldenen WM-Punkten über 'ne dicke Prämie freuen, die Ihr wiederum kräftig in Euren Renn-Boliden investieren dürft - wenn Ihr wollt. Wie wär's zum Beispiel mit einem leistungsstärkeren 'Triebwerk', he?

▲▲▲▲▲
„Vollgas“
Der Tuningmodus rettet das Game vor einer Motivationskatastrophe. Das eigentliche Rennen läßt sich ertragen.

▼▼▼▼▼
„Fehlzündung“
Grafik und Sound mäßig. Im Spiel keine Abwechslung. Aguri würde das Modul höchstens plattfahren.

Aguri Suzuki

Grafik



Geschwindigkeit und Animation lassen zu wünschen übrig. Alles nicht besonders schnell, ruckelt bisweilen sogar.

Sound



Das soll eine heiße Rennmaschine sein? Hört sich eher wie ein Dosenöffner an! Ansonsten: Mäßige Effekte.

Gameplay



Dümmliches Rundendrehen ohne Abwechslung. Dafür bietet das Game Steuerung, die Euch garantiert zur Weißglut bringt.

Dauerspaß



Die Rennwagen-Frisier-Option kann Euch wohl einige Zeit beschäftigen. Den Rest könnt Ihr getrost abhaken.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 16
Schwierigkeitsgrad ... 1
Continues keine
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4-

Gut frisiert ist halb gewonnen!



Der Traum aller Mofa-Besitzer: Wir frisieren unsere Kiste um! Andere Vergaserdüse oder Zahnräder? Lächerlich! Laßt uns doch lieber gleich 'nen heißeren Motor einbauen! Dann noch ein Blick auf die Rennstrecke, und los geht's!

Auf dem SNES gibt es bis jetzt schon eine Reihe von Rennspielen. Bis jetzt waren diese eher friedliche Sportspiele. In die Brutalo-Lücke springt der „Outlander“ von Mindscape.

Die Story versetzt Euch in das düstere Jahr 2000soundso, in dem Ihr Euch auf der Suche nach einem Wissenschaftler durch die öden Wüsten Australiens kämpft. Ausnahmsweise findet der Kampf mal nicht in einem Shoot'em-Up-Szenario statt – Ihr müßt per Auto in 3D die Levels abgrasen.



Der Weg zur ‚Tankstelle‘. Nur wer eine deutliche Sprache spricht, wird nicht mißverstanden

Anfangs macht Outlander den Eindruck eines normalen Rennspiels, nach einiger Zeit tauchen jedoch die ersten Angreifer am Horizont auf. Ob nun auf Motorrädern, in Autos oder unidentifizierbaren Fahrzeugen, Gegner gibt's zu Genüge.

Um der Lage Herr zu werden, habt Ihr mehrere Möglichkeiten der Gegnerbeseitigung: Entweder überfährt Ihr die herannahenden Bösewichter einfach, falls Sie an Euch vorbeifahren, erschießt Sie aus dem Seitenfenster oder aber Ihr setzt eine Eurer Autowaffen ein: Zum Arsenal gehören MGs, zielsuchende Raketen und einiges mehr. Entsprechende Greuelthaten werden dann auch im Detail am unteren Bild-



MAD MÄXE
Hier gibt's nichts zu vermelden.
Das Game ist einfach ZU schlecht.



Versteckte Selbstkritik im Spiel? Gähnt der Held, oder ist er entsetzt – oder mag er bloß keine Zuschauer?

SNES

1 Spieler

Mindscape

Preis DM 130

Unten links im Bild sieht man den Blick aus dem Seitenfenster – spritzendes Blut inklusive, was wir Euch aber ersparen wollten.

schmackloseste und unnötig brutalste Spiel des Jahres. Alleine die ausgesprochen detailreiche Animation des spritzenden Blutes der Motorradopfer sollte hier in Deutschland eine Indizierung wert sein. Sieht man mal von den brutalen Details ab, bleibt nicht sonderlich viel. Die Straße ruckt sich lieblos schlängelnd dahin und vermittelt authentisch die Langeweile des Wüstenalltags. Genauso wie die selten so unbunt gesehene Grafik wurden auch die Steuerung und das gesamte Fahrgefühl konsequent in den Sand gesetzt.

Dazu kommt noch die unabwechslungsreiche Ansammlung von Levels und die ebenso schlechte Zwischenspielsequenz an den ‚Tankstellen‘ (Bretterbuden). Kurz: Jämmerlich!

Julian Eggebrecht

OUTLANDER

schirmrand in kleinen Fenstern dargestellt. Sollte Euch mal der Vorrat an Benzin, Wasser oder Munition ausgehen, könnt Ihr an entsprechenden Stellen anhalten und Verhaue aufsuchen. Natürlich ist auch dieser (Fuß-) Weg steinig, denn auf den paar Metern zum Gebäude werdet Ihr aufs heftigste von allerlei Gesindel heimgesucht. In dieser Seitenansicht-Stage heißt es, Prügelkünste zu beweisen. Eigentlich denkt man als gestandener Tester, schon alle Abscheulichkeiten der Videospielgeschichte gesehen zu haben – weit gefehlt.

Mindscape liefert mit Outlander einen ernsthaften Kandidaten für das ge-

Der Blick in den Rückspiegel bestätigt: wieder ein schlechter Mensch weniger!

PLATTFÜSSE
Ruckelige Grafik, schwammige Steuerung und fürchterliche Grafik. Eins der schlechtesten SNES-Spiele.

Alle Fans der ‚Mad-Max‘-Kino-Serie will Mindscape in die atomverseuchte Wüste der Zukunft schicken, Mel Gibson läßt schön grüßen.



Outlander

Grafik



Ruckelig, zuckelig, farb-, geschmack- und niveaulos – und auch sonst gar nicht wie Gummibärchen!

Sound



Unbedeutende Musiken und auf Dauer nervige Soundeffekte beleidigen das Ohr und führen zu traumatischen Haßzuständen.

Gameplay



Die Steuerung ist schlecht gelöst, Spaß kommt kaum auf – immerhin ein Programm mit gut aufeinander abgestimmten Komponenten

Dauerspaß



Die 28 Levels Wüstenrallye bieten kaum Abwechslung. Beinahe so schlecht wie die zehnte Wiederholung von ‚Highlander 2‘!

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Sport
Levels 28
Levelwahl Codes
im Handel Import
Muster Flashpoint

FAZIT
5

SNES

1 Spieler

Absolute

Preis DM 120



Toys im Kino:
Robin Williams (re)
als Leslie
Zevo und der
böse General
(Michael Gambon)



Noch herrscht
Frieden in
den
Fabrikhallen
von Zevo.
Toys



Leslie im fast aussichtslosen Kampf gegen das 'böse Spielzeug' des Generals

Eure Aufgabe: Ihr sollt Leslie Zevo helfen, in der väterlichen Spielzeugfabrik kräftig aufzuräumen. Dort hat sein gemeiner Onkel Leland die Macht übernommen und die Produktion auf echte Waffen im Miniaturformat umgestellt. Nur wenn es Euch gelingt, seine Kinderzimmer-Truppen zu schlagen und sein Hauptquartier zu erobern, könnt Ihr diesem Schurken das schmutzige Handwerk legen. Ihr blickt von schräg oben auf die gigantischen Produktionshallen, in der bereits Lelands Armee kampfbereit auf Euch wartet. Jeder Kontakt mit den Modell-Hubschraubern, Spielzeug-Trucks oder Bomben kostet Leslie Energie und letztlich sogar eines seiner kostbaren Leben.

Anfangs könnt Ihr Euch nur mit einem Erdnuß-MG wehren, das zwar unbegrenzt Munition besitzt, aber nicht allzu wirksam ist. Falls aber Leslie während des Spiels kleine Geschenkkartons aufsammelt, erhält er einige Zusatzwaffen hinzu. Recht praktisch sind kleine Aufziehhennwagen, die wild durch die Gegend flitzen und alles, was ihnen vor die Spoiler kommt, kurzerhand umfahren. Gegen diese Attacken sind die als Elefantenkopf getarnten Laser-Kanonen anfangs noch immun. Ihr



Immer feste drauf. Dieser 'Elefanten-Laser' ist bald hin!



Einige Zwischengrafiken sind recht sehenswert. Das Game kommt ohne Blutvergießen aus

Trotz aller 'Zusatzwaffen' ist Toys kaum zu schaffen

könnt sie erst dann zerbröseln, wenn zuvor alle dazugehörigen Minipanzer kampfuntüchtig gemacht wurden, und selbst dann ist das alles andere als einfach. Mit einem Gartenschlauch bewaffnet müßt Ihr zuerst die 'Augen' des Geräts treffen. Sobald Ihr dem Laser genug verpaßt habt, gibt dieser den Geist auf und verwandelt sich in nützliche Extras. Eigentlich sieht das Spiel auf den ersten Blick gar nicht mal so katastrophal schlecht aus. Die Grafik ist zwar kein Meisterwerk, aber es gab schon Schlimmeres. Auch der Sound ist nicht so grauselig, als daß bleibende Hörschäden zu erwarten wären. Das wirklich Miese an dem Game ist der Schwierigkeitsgrad: Selbst der geübteste Spieler wird wohl nicht sehr lange überleben. Besonders im dritten Abschnitt sind die Elefanten-Laser schlicht und ergreifend nicht zu besiegen. Fast könnte man den-

Je besser der Film, desto schlechter das Spiel dazu. Falls diese alte Faustregel auch für „Toys“ zutrifft, dann erwartet uns im Kino ein Knüller. Die Konsolenumsetzung für das SNES ist nämlich fast schon katastrophal.

TOYS



ken, die Programmierer wollen irgendwas verstecken.

Tatsächlich: Der vierte Level besteht aus einem absolut primitiven Shoot 'em Up, wie es schlechter wohl nicht mehr machbar ist. Aber macht Euch keine Sorgen, denn bis hierhin werdet Ihr vermutlich ohnehin nie kommen. Vielleicht ist das auch gar nicht mal ein so großer Verlust.

Martin Klugkist

Manche Laserkanonen sind einfach nicht kleinzu-kriegen. Grafik zu eintönig. Begleitmusik nervt.

Toys

Grafik



Zu eintönig, teilweise ganz niedliche Animation. Der Shoot 'em Up-Abschnitt ist grafisch katastrophal.

Sound



Die Titelmelodie klingt nicht schlecht, die Musik im eigentlichen Spiel beginnt bald zu nerven. Durchschnittliche Effekte.

Gameplay



Der gesamte Spielspaß wird durch den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad systematisch vernichtet. Ab Level 3 unspielbar!

Dauerspaß



Die Module, die nicht vor lauter Frustration eines gezielten Hammerschlags werden, landen recht bald als Staubfänger im Schrank.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... 1
Continues -
Erscheint ab sofort



SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.
Endverbraucher (also Ihr): 06131 / ??? ???? Händler: 06131 / ??? ???? Fax: 06131 / 238062
06131 / ??? ???? 06131 / ??? ????
06131 / ??? ???? 06131 / ??? ????
Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 06131 / 238085

Alien 3	(DV)	Game Boy	DM	29,90	Star Wing	(DV)	Super NES	DM	99,90
Super Sick Kicks	(DV)	Neo Geo	DM	299,00	Super Turrican	(US)	Super NES	DM	89,90
Sonic 2	(DV)	Mega Drive	DM	69,90	Fatal Fury	(US)	Super NES	DM	119,90
Flashback	(US)	Mega Drive	DM	119,90	Bubsy	(US)	Super NES	DM	119,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Deset Strike	US a.A.	Toejam & Earl	DV 99,95
Konsole mit Spiel	289,—	Push Over	DV 104,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRossa Baseball	US a.A.
Konsole ohne Spiel	179,—	Rampart	US 109,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrican	US 94,90
Action Replay	99,—	Road Runner's		F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Actraiser	DV 109,90	Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a.A.
Addams Family 2	US 114,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a.A.	Warsong	US a.A.
Alien 3	DV 119,90	Shanghai 2	US 99,—	Flashback	US 119,90	Wayne's World	US a.A.
Amazing Tennis	DV 124,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the Wrld	
American Gladiator	US 114,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	is Carmen ...	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a.A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Axelay	DV 114,90	Starwing / Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a.A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	Streetfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X-Men	DV 99,95
Battle Toads	US a.A.	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a.A.		
Best of the Best	DV 119,90	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95		
Blues Brothers	US 114,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95		
B.O.B.	DV 104,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a.A.	Mega Drive CD	
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	Konsole	a.A.
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Action Replay	a.A.
Chuck Rock	US 114,90	Super Protector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	After Burner 3	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a.A.	Batman Returns	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Black Hole Assault	US 99,95
Cyber Spin	US a.A.	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	C & C Music Factory	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a.A.	Chuck Rock	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Turrican	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Criss Cross	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Super Valis 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Hook	US 99,95
Dragons Lair	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle of Illu.	DV 89,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Equinox	US 119,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World of Illu.	DV 89,95	Marki Mark	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	Terminator 2 -		NBA Allstar Challenge	US a.A.	Night Trap	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Price of Persia	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Rise of the Dragon	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Road Avenger	US 99,95
Final Fantasy Quest	US a.A.	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Sewer Shark	US 99,95
Final Fight	US a.A.	Ultima 6	US a.A.	Phantasy Star 2	DV a.A.	Terminator	US 109,90
Final Fight 2	US a.A.	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a.A.	Time Gal	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US a.A.	Powermonger	DV 99,95	Willy Beamish	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	Predator 2	DV 69,95	Wolf Child	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a.A.	Wonder Dog	US 99,95
Harlays Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a.A.		
Adventure	DV 109,90	World Tris	US a.A.	Risky Woods	DV 99,95		
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Neo Geo	
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Roayl Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	Konsole	679,—
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	3 Count Bout	DV 369,—
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Alpha Mission 2	DV 189,—
Jungle Strike	US a.A.			Shining Force	US a.A.	Art of Fighting	DV 369,—
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Smash TV	a.A.	Cyber Lip	DV 369,—
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	a.A.	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	Eight Man	DV 369,—
Lemmings	DV 104,90	Aerobiz	US a.A.	Sonic 2	DV 69,95	Fatal Fury 2	DV 369,—
Lost Vikings	US 109,90	Alien 3	DV 99,95	Splatterhouse 3	US a.A.	King of Monsters	DV 369,—
Mario Paint	DV 89,90	Amazing Tennis	US 109,90	Sports Talk Baseball	US a.A.	King of Monster 2	DV 369,—
Mario is Missing	US 129,90	Another World	DV 99,95	Starflight	DV 124,95	Mutation Nation	DV 369,—
Mech Warrior	US 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Steel Talons	US a.A.	Nam	DV 369,—
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Arielle - Die Meerjungfrau	DV 89,95	Streetfighter 2	US 139,90	Sengoku 2	DV 369,—
Mortal Combat	DV a.A.	Batman Returns	DV 89,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Super Sidekicks	DV 299,—
MVP Football	US 109,90	Battle Toad	US a.A.	Strider 2	DV 99,95	Trash Rally	DV 369,—
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Bubsy	US a.A.	Summer Challenge	US 99,90	Wing Combat	DV 369,—
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bulls vs Blazers	US a.A.	Tale Spin	DV 89,95	World Heroes 2	DV 379,—
Parodius	DV 119,90	Chester Cheetah	US a.A.	Talmit's Adventure	DV 124,95		
Pierr le chef	DV 129,90	Chuck Rock	DV 69,95	Taz Mania	DV 79,95		
Pilot Wings	DV 89,90	Cool Spot	DV 99,95	Team USA Basketball	DV 79,95		
Player Manager	DV 119,90	Corporation	DV 99,95	Terminator 2	DV 79,95		
Pocky Rocky	US a.A.	Cyborg Justice	DV 99,95	The Flintstones	US a.A.		
Populous 2	US a.A.			Thunder Force 4	DV 89,90		
Powermonger	DV 119,90			Tiny Toons	US 99,90		

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!

SNES

1 Spieler

Electronic Arts

Preis DM 120

So niedlich die Aliens auch aussehen, manchmal nerven sie doch ganz schön.



Und wer nicht hören will, der muß eben fühlen, beispielsweise den Aufprall der väterlichen Karosse auf einen Asteroiden, der auf der Milchstraße einfach so herumlag, oder den eigenen Aufprall auf dem Planeten Goth, oder das tiefe Gefühl der Verlassenheit, das B.O.B. – so der Name unseres Helden – verspürte, als er sich seiner Lage bewußt wurde: Allein auf einem fremden Planeten, ohne Fluchtmöglichkeit und dazu von einheimischer Flora und Fauna umgeben, die natürlich nur sein Bestes wollte – nämlich sein armes, kleines Leben...

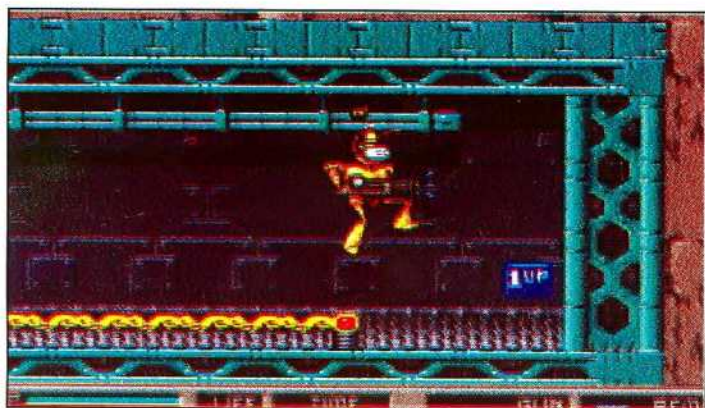
Aber so etwas schockt ein Robot-Insekt 'B.O.B.' nur wenig, und so macht er sich auf die unbequeme Suche nach einem Ausweg. Zum Glück ist B.O.B. auf seinem Weg durch Ungeziefer und Fallen nicht unbewaffnet: Seine Kanone kann sechs verschiedene Arten von Munition

B.O.B.

Und sein Vater sagte ihm noch: „Fahre vorsichtig mein Junge!“ - Aber er wollte ja nicht hören...

verarbeiten, vom einfachen Plasmaschuß bis hin zur zielsuchenden Rakete – und praktischerweise liegt davon stets Nachschub auf dem Planeten herum. Weiterhin kann B.O.B. sechs ferngesteuerte Extras

Auch im Weltall kennt man TOTAL!, zumindest B.O.B. ist hellauf begeistert.



Hurra, wir haben ein Extraleben gefunden!

Dies ist ein Einblick in B.O.B.s Waffenkammer.



Waffen und Extras von B.O.B.

Mit einer guten Ausrüstung ist das Leben auf feindlichen Planeten wesentlich angenehmer. Hier ist ein Überblick über das, was B.O.B. so alles gegen seine Widersacher einsetzen kann...



Handarbeit



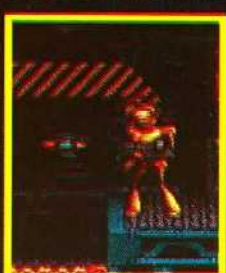
Einzelschuß



Dreifachschuß



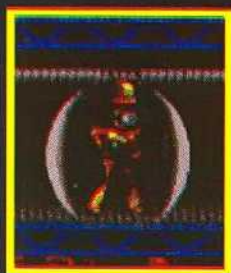
Flammenwerfer



Rakete



Welle



Schild



Trampolin



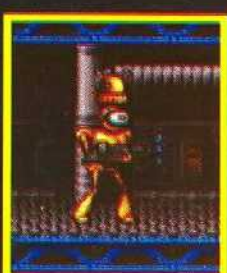
Zeitbombe



Helikopter-Hut



Fallschirm



Blitz

benutzen, die ihm das Leben in kritischen Situationen erleichtern und retten können. Und wenn alle Stricke reißen, kann unser Held auf kurze Distanz auch noch mit seiner Faust ordentlichen Schaden anrichten. Bei Energiemangel sorgen Ladestationen und in den Levels verstreute Reparatur-Extras für Auffrischung. Und der Rest der Geschichte ist altbewährte Hüpf- und Ballerarbeit:

BOBS
Guter Levelaufbau, nette Animationen und Sprites, sauberes Scrolling, leicht zu beherrschen.

Feinde ausschalten, das ganze natürlich unter Zeitdruck. Alle fünf Levels gibt es ein Paßwort, von Zeit zu Zeit trifft B.O.B. auch auf etwas kernigere Zwischen- und Endgegner. Insgesamt sind drei Welten

In teilweise sehr verzwickten Labyrinth mit B.O.B. den Ausgang suchen, dabei Extras einsammeln und

mit je 15 Levels zu durchqueren, bis B.O.B. wieder seine Ruhe hat. Das klingt alles irgendwie bekannt, und das ist auch die größte Schwäche des Spiels: Es ist einfach zu wenig Abwechslung drin. Trotz der teilweise hervorragenden Grafiken und Animationen wird es mit der Zeit doch etwas langweilig, so einfach durch die Gegend zu latschen und zu ballern – wirkliche Überraschungen gibt es hier nur sehr selten. Im Vergleich zu Konkurrenten wie „Alien 3“ und „Super Star Wars“ wirkt

B.O.B. etwas farblos, dennoch: gewisse Reize sind vorhanden.

Michael Anton

FLOPS
Etwas zäher Spielablauf, wenig Abwechslung, Paßwörter selten.

Große Sprünge mit B.O.B.



In vielen Situationen kommt B.O.B. ohne seine Extras nicht weiter.

Der Nachschub an Raketen hängt mal wieder viel zu hoch,

...um sich in ungeahnte Höhen schnellen zu lassen. Es lohnt sich!



Also stellt sich B.O.B. direkt darunter und aktiviert sein Trampolin-Extra...



B.O.B.

Grafik



Comicähnliche Sprites mit teilweise hervorragenden Animationen erfreuen das Auge. Der Rest der Optik ist eher Durchschnitt.

Sound



Gute Effekte und ein akzeptabler, aber nur wenig abwechslungsreicher Soundtrack. Schade, daß man ihn nicht abschalten kann.

Gameplay



Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, mehr Abwechslung und flüssigerer Spielablauf hätten das Spiel interessanter gemacht.

Dauerspaß



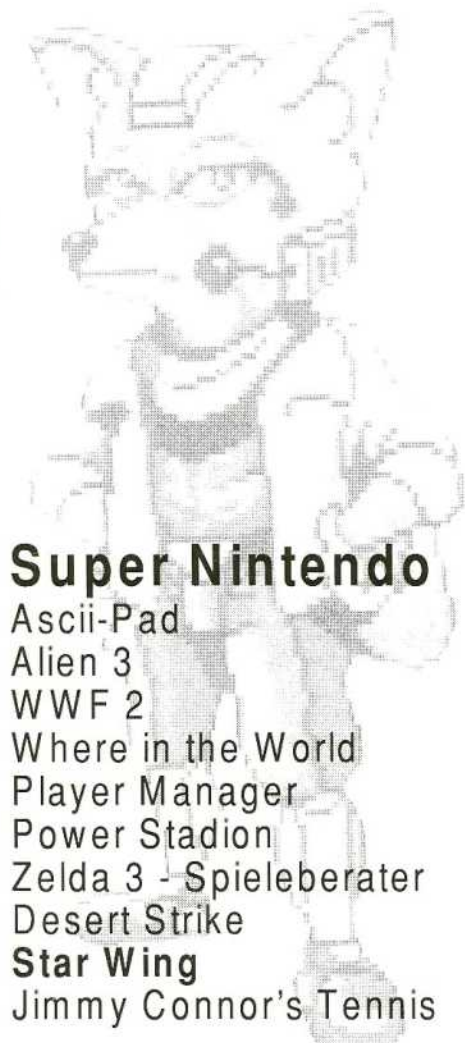
Nur alle fünf Levels ein Paßwort ist vielleicht doch etwas wenig, auch der Verlust aller Extras mit einem Leben gefällt nicht ganz.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 45
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint sofort

FAZIT
2

Heiße Spiele für die Sommerzeit!



Super Nintendo

Ascii-Pad	59,-
Alien 3	129,-
WWF 2	139,-
Where in the World	139,-
Player Manager	139,-
Power Stadion	199,-
Zelda 3 - Spieleberater	24,80
Desert Strike	119,-
Star Wing	119,-
Jimmy Connor's Tennis	139,-

Täglich Neuheiten

World League Basketball	94,-
Terminator	139,-
Bubsy	a.A.
Fatal Fury	129,-
First Samurai	129,-
Looney Tunes R. Runner	139,-
Super Star Wars	129,-
Power Monger	139,-
John Madden 93	139,-
Cybernator	139,-
Tiny Toons	129,-
Lost Vikings	a.A.
King Arthur's World	139,-
B.O.B.	129,-

N.E.S.

Super 3 Set	199,-
Star Trek dt. Texte	129,-
Batman Returns	119,-
Formula-1 Sensation	119,-

Game Boy

Mystic Quest dt.	69,-
Prince of Persia	69,-
BC Kid	69,-
Kid Dracula	69,-
Alfred Chicken	69,-

Mario Land 2	69,-
Fred Feuerstein	69,-
Looney Tunes R. Runner	74,-
Parasol Stars	69,-
Tiny Toons	69,-
Populous	69,-
Splitz	69,-
Popolous	69,-
Fire Fighter	69,-

Unsere Monatsknüller für Super NES:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adventure, Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type

je 89,-

Theo KLANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND: PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

BACK GROUND

BLUES B

Everybody needs somebody... Ungewaltig röhren die Rhythmen des Jailhouse Rock durch die Halle, reißen auch die letzte Schlafmütze auf die Füße. Alles tobt, während John Belushi seine berühmten Überschläge hinlegt.

Die Stimmung ist auf dem Siedepunkt, und wenn die Fans etwas später mit leuchtenden Augen aus dem Kino strömen, wird wieder deutlich: Blues Brothers, dieser anarchisch-geniale Kultfilm von 1980, wird auch die nächsten Jahrzehnte überleben!

Dabei fing alles so harmlos an. 1975 startete US-Sender NBC eine neue Ulksendung. In der Saturday Night Live Show durften die Nachwuchskomiker der Nation hemmungslos kopieren, persiflieren und improvisieren. Die Show schlug wie eine Bombe ein und wurde über Nacht zum amerikanischen Kulturgut: Von Dan Aykroyd über Chevy Chase und Tom Hanks bis zu Steve Martin trat so ziemlich jeder auf, der heute die Kinoränge zum Toben bringt.

Dan Aykroyd, der am liebsten im Gespann arbeitet, löste mit zwei seiner erfundenen Figuren eine Lawine aus. In schwarzen Anzügen, schwarzen Hüten und mit schwarzen Sonnenbrillen bewaffnet, traten er als Elwood Blues und John Belushi als sein (Knast-) Bruder Jake auf. Das düstere Duo legte so fetzig-coole Musik hin, daß seine Platte sich drei Millionen



Die Bewohner dieses Hauses werden den Besuch der Blues Brothers wohl nie vergessen!



An der Theke fühlen sich Jake und Elwood sichtlich nicht halb so wohl wie auf den Bühne



Jake und Elwood live in Action. Wer bei diesen Klängen nicht ins Schwitzen kommt, hat sein Hörgerät zu Haus vergessen.

Mal verkauft!

Solcher Erfolg schrie nach einem Film. Am 16. Oktober 1980 war es soweit: Vor schwarzgekleidetem Publikum

mit finsterem Lächeln gaben die Blues Brothers ihr deutsches Leinwanddebüt. Unterstützt von Einlagen der Soul-, Blues- und Gospelgrößen James Brown, Ray Charles und Aretha Franklin sorgten die Jungs für die größte Dichte schrottreifer Polizeifahrzeuge, einstürzender Neubauten und swingender Knastbrüder, die je ein Kino gesehen hatte.

Die Handlung? Jake und Elwood wollen ein Benefizkonzert für ein Kinderheim geben. Im Auftrag des Herrn jagen sie durchs Land und trommeln ihre Gruppe zusammen. Daß es dabei jede Menge Mißverständnisse, Zusammenstöße mit und Fluchtversuche vor nachtragenden Zeitgenossen gibt, versteht sich von selbst. Leider - oder vielleicht zum Glück? - kann Regisseur John Landis (Kentucky Fried



FOTOS: ENGELMEIER

Kriegsrat - einmal anders

Movie) keine Fortsetzung mit seinen zwei Stars drehen: John Belushi starb im März '82 an einer Überdosis Rauschgift. Wer das agile Energiebündel und einen schlanken Dan Aykroyd aber noch einmal erleben möchte, kann dies auch zu Hause tun: Seit 1989 gibt es den durchgeknallten Film als Kaufvideo. Shake your tailfeather!

Eva Hoogh

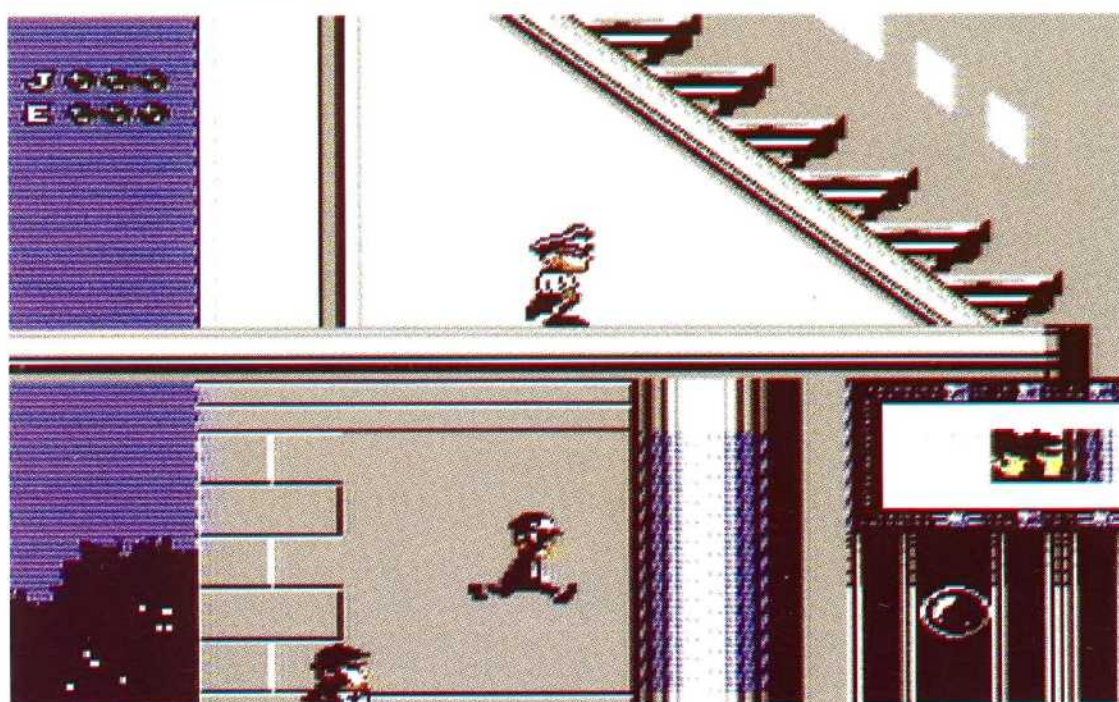
ROTHERS

NES

1-2 Spieler

Titus

Preis DM 100



Zu zweit geht alles leichter. Erst recht, wenn man sich gegen eine Horde unmusikalischer Staatsdiener durchsetzen muß.

Blues
...die aber mit dem Film herzlich wenig zu tun haben. Schlampig programmiert, bietet das Spiel ein Novum: Alleine überlebt es sich im Dschungel der Stadt leichter!

Zwei Brüder, ein Auto, viel Schrott und Musik: Der chaotische Kultfilm ,The Blues Brothers' wird wohl auch künftige Generationen mitreißen. Ob das NES-Spiel ebenso begeistern kann?

Jake und Elwood sind bei der hiesigen Polizei nicht beliebt. Kein Wunder, hat doch das anarchische Duo bei seinem letzten Konzert für einstürzende Neubauten gesorgt. Diesmal müssen die zwei sich durch fünf Levels zur Konzertbühne schleichen. Wahlweise als Jake oder Elwood - bis

Gemeinplazierte Polizisten, Schlägertypen und bissige Hunde erschweren das Musikerleben mit Vorliebe an ohnehin kniffligen Stellen. Die schwammige Steuerung tut ein übriges, um den zähen Ablauf zu behindern - doch völlig unmöglich ist

schehen, und die Figuren flackern mitleiderregend.

Und die Musik, Dreh- und Angelpunkt des Films? Die gute Nachricht: Sie ist besser als die Soundeffekte. Die schlechte Nachricht: Aber nicht viel. Aus dem genialen Soundtrack, wie überhaupt aus der Lizenz, hätte man wesentlich mehr machen können. Spielen wir den Blues also, wenn überhaupt, alleine und hoffen wir auf die Super-NES-Version!

Eva Hoogh

Rhythm
Nette Monster und Extras, gut aufgebaute Levels, ... im Modul.

auf die Figur gibt es keine Unterschiede - oder zu zweit läuft und hüpf ihr durch die Stadt und sammelt Eure Musikin-

strumente ein. Ob im Einkaufszentrum oder im Abwassersystem: Auf Schritt und Tritt werdet ihr von Monstern belästigt, die man eher in einem Comic vermuten würde. Was, bitte, haben lebende Klopse, Seeschlangen oder Kamikazevögel in diesem Spiel zu suchen? Weniger einfallsreich blieb Titus bei den Extras. Noten frischen Eure Energie auf, Herzen bedeuten Extraleben, und Sprungfedern katapultieren Euch nach oben - das war's auch schon.



Geschäft: Wir sind im Freien! Aber was jetzt? Der nächste böse Polizist wartet schon.

das Fortkommen zu zweit. Das Bild ist um einen Spieler zentriert, während der andere sich unerkant (und unsichtbar) in der Stadt austoben darf. Gemeinsam geht dann nichts mehr! Sind mehrere Sprites auf dem Bildschirm, verlangsamt sich das Ge-

Blues Brothers

Grafik

Simple Hintergrundgrafik und flackernde Sprites werden von den urigen Monstern kaum wettgemacht.

Sound

Für den Wiedererkennungseffekt gib's Punkte, die man den mickrigen Sounds gleich wieder entzieht.

Gameplay

Erläiche unfaire Stellen und der unpraktische Zwei-Spieler-Modus mindern den Spaß. Alleine hüpf sich's noch recht erträglich.

Dauerspaß

Ein doch recht mittelmäßiges Spiel, das ab und zu für kurze Zeit Spaß macht.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues 2
Erscheint Juni '93

FAZIT
4

Niemals ohne Sonnenbrille!



Dieser Vogel kann einem ganz schön auf die Nerven gehen.



Wie Tarzan: Im Sprung von Ast zu Ast.



Vorsicht: Laßt Euch die Eier nicht auf die Birne fallen!

SNES**1 Spieler****Takara****Preis DM 130**

So ein Fiesling! Da hat doch der gemeine Geese Howard, seines Zeichens Karate-Champion und hauptberuflicher Gangsterchef von South Town



FATAL FURY

▲▲▲▲▲
Solide Umsetzung des Automaten-Originals ohne technische Schwächen. Gut zum Abreagieren.

Oh, oh! Dieser Herr hat eine harte Linke und keine Skrupel, sie einzusetzen.

Ehrensache, daß sich dessen Söhne Terry und Andy eine solche Taktlosigkeit nicht so ohne weiteres auftischen lassen, sondern dem Tunichtgut samt Gefolge kräftig die Birne weichklopfen wollen. Da haben wir also mal wieder eine Hintergrundstory, die gleichermaßen herzerreißend wie unwichtig ist, denn schließlich geht es bei „Fatal Fury“ nur um eines: Gewalt in Reinkultur.

Und so stehen zwischen unseren Helden und ihrer Rache nicht weniger als sechs muskelbepackte Kontrahenten, die sich auf alles stürzen, was sich in ihren Ring wagt.

Sehr viel Neues ist den SNK-Boys offensichtlich nicht eingefallen. Statt dessen haben sie sich kräftig vom Prügel-Klassiker „Street Fighter“ inspirieren lassen: Zwei stattliche Sprites prügeln so lange vor imposanten Hintergrundgrafiken aufeinander ein, bis der Energiebalken eines Kämpfers auf Null sinkt und dieser kraftlos in den Beton beißt. Selbstverständlich besitzt jeder Teilnehmer seine spezielle Killer-Kelle, die sich besonders ungut auf das Wohlbefinden des Gegners auswirkt. Nur wenn es Euch gelingt, als erster zwei Fights zu gewinnen, geht es eine Runde weiter und neuen, härteren Duellen entgegen.

Wie Ihr seht: Alles schon mal dagewesen!

mal wieder einen Rivalen um die Ecke bringen lassen...

Laßt Euch von dem Gegner nicht am Boden erwischen, sondern greift ihn lieber aus der Luft an!



Viele Eurer Gegner sehen härter aus, als sie tatsächlich sind ...



... der hier hat zwar eine wirklich heiße Frisur, aber die wird ihm nicht viel nützen.

▼▼▼▼▼
Das Game bietet keine neue Ideen. Besonders bei der Anwahl der Spezialschläge hat die Steuerung ihre Schwächen.

Dann aber sollten doch wenigstens Grafik und Sound stimmen. Und tatsächlich gibt's hier nicht viel zu meckern. Die Figuren sind schön bunt und bewegen sich recht flüssig über den Screen. Etwas gewöhnungsbedürftig hingegen ist die Steuerung. Besonders Anfänger werden in der Hitze des Gefechts Schwierigkeiten haben, rechtzeitig die Joypad-Kombinationen der Spezialschläge zu finden. Wenn Ihr Euch dabei nicht höllisch beeilt, nutzt Euer Gegner die Gelegenheit, um seinerseits in die Vollen zu

gehen - und dann gute Nacht.

Alte Prügel-Profis werden sich davon wohl nicht abschrecken lassen. Wer also von solchen Hau-drauf-Games nicht genug kriegt, sollte ruhig mal reinschnuppern. Ich persönlich bevorzuge allerdings Street Fighter II.

Martin Klugkist

Fatal Fury

Grafik



Solide gestaltete Grafik. Große Spielfiguren mit guter Animation erfreuen das Auge.

Sound



Typisches Prügelgame-Gebrüll, das es in so ziemlich jedem Spiel dieses Genres zu hören gibt.

Gameplay



Keine neuen Ideen im Spiel. Fatal Fury ist ein Prügelgame, wie es Dutzende gibt.

Dauerspaß



Sobald Ihr alle Gegner besiegt habt, läßt die Motivation trotz der acht Schwierigkeitsstufen deutlich nach.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... 8 Stufen
Continues wählbar
Erscheint ab sofort

FAZIT
3+

SUPER DOUBLE DRAGON

Mit Billy und Jimmy Lee ist nicht gut Kirschen essen. Erst recht nicht, wenn man ihre süße Freundin Marianne kidnappt. Noch weiß der böse Drogenboß nicht, was er sich für Ärger eingehandelt hat.

SNES

1-2 Spieler

Tradewest

Preis DM 120

Super Double Dragon" von Tradewest ist ein typisches Prügel-Game, wie es in letzter Zeit zu Dutzenden in den Kaufhausregalen landet. Das Spielgeschehen ist meistens ohnehin gleich: Ein bis zwei Spieler steuern je einen gutgewachsenen Krieger über den Bildschirm, der sich so lange mit

HAMMERSCHLÄGE
Viele Extrawaffen zum auf-sammeln, mit 'nem Kumpel ganz funny (den kann man nämlich auch verdreschen).

dreier über den Bildschirm, der sich so lange mit

dreier oder vier nicht minder kräftigen Bösewichtern balgt, bis alle Feinde kampfunfähig am Boden liegen. Erst dann kann der Held seinen Weg nach rechts oder links



Ein Sprung in die Luft und dann der vernichtende Tritt, die beste Waffe gegen Gangster.

KIEFERBRÜCHE
Kämpfer etwas winzig, Grafik zu lieblos gestaltet, wenig Abwechslung im Spiel, im Solo-Modus ganz schön hart!

die Programmierer ebenfalls keine Bäume ausgerissen. Super Double Dragon ist wirklich nicht schlecht, aber es gibt inzwischen weitaus Besseres.

Martin Klugkist

Super Double Dragon

Grafik



Die Figuren sind ganz schön winzig geraten. An den Backgrounds hätte Tradewest ebenfalls noch ein wenig feilen können.

Sound



Das Spiel bietet nur das Standard-Kampf- und Schmerz-Geschrei, das einem noch vom letzten Prügel-Game in den Ohren klingt.

Gameplay



Ganz nett, um sich den Schulfrost von der Seele zu klopfen. Im Team-Modus bringt das Ganze natürlich eine Ecke mehr Spaß.

Dauerspaß



Im Alleingang motiviert das Game nicht allzu lange. Dazu bietet es einfach zu wenig Abwechslung.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... steigt linear
Continues 5
Erscheint ab sofort

FAZIT
4-

Im Kampf gegen das Böse



Im Nahkampf gibt's nur ein gültiges Gesetz: Das des Stärkeren.



Mit einer Eisenstange putzt Ihr den Screen gründlich leer.



Im Aufzug habt Ihr nur wenig Platz, um Euch gegen die Angreifer zu wehren.

fortsetzen, um erneut von fiesen Gestalten herausgefordert zu werden. So auch hier. Ab und zu hinterläßt ein Gegner nach seinem Ableben eine Waffe, wie z.B. ein Messer auf dem Pflaster der Straße. Mit ein paar gezielten Würfen könnt Ihr ganz schön unter Euren Gegnern aufräumen. Richtig unangenehm wird es für die Gangster aber erst, wenn Ihr eine dicke Eisenstange aufhebt. Ein Schwinger mit diesem Stahlrohr, und schon ist wieder ein Verbrecher im Land der Träume.

Mit einem Partner an Eurer Seite habt Ihr es wesentlich leichter, denn die Gangster haben keinerlei Hemmungen, Euch von mehreren Seiten in die Zange zu nehmen. Zu zweit lebt es sich in solchen Fällen angenehmer – und vor allem länger. Erst recht, wenn Ihr vor einem der unvermeidlichen Endgegner steht, die am Ende jedes der sieben Levels warten und wesentlich mehr als ihre Untergebenen einstecken können. Tradewest hat nicht viel Zeit damit verbracht, das abgedroschene Prügel-Game-Genre mit neuen Ideen zu befruchten. Stattdessen wurde kräftig bei Spielen wie Streets of Rage 2 geklaut. Technisch haben

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

Games World
7407 Rottenburg, Kirchgasse 6
Video & Computergames
Laden und Versand

Super NES	NEO GEO	
Lost Vikings	119.-	Sidekick 329.-
Starfox	109.-	Sengoku 2 389.-
Fatal Fury	119.-	Fatal Fury 2 379.-
Alien 3	119.-	Viewpoint 549.-
Player Man.	119.-	Mitteilungsliste anfordern. (System angeben)
Tom&Jerry	109.-	
B.O.B.	129.-	Neuheiten auf Anfrage!
Babsy	119.-	
Pushover	99.-	

Lieferung per N. N. zzgl. 8.- DM Porto
Ab 3 Spiele Versandkosten frei.

!!Achtung!!
Jeder 100ste Besteller bekommt ein Spiel.

whoa... Geile Preise bei MK's Gamesworld. Rufft einfach an!!!

ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MUSIKSZENE

OMD mit Kinderliedern im Technosound in die Charts!

Mache Dir doch mal die Mühe und krame aus Papis Plattenschränk die alte eingestaubte Best Of Rolling Stones raus. Ich warte hier kurz..... sehr gut, da ist sie ja. Nun höre Dir mal ganz in Ruhe „As Tears Go By“ an und dann „Sunday Morning“ aus dem neuen OMD Album. Na, hast Du da diesen oder jenen Ton wiedererkannt? Dieses Spiel, das wirklich immer wieder viel Spaß macht, kannst Du nun mit dem gesamten neuen Album weitertreiben. Einen Tip gibt es aber noch von mir. „Leise rieselt der Schnee“ und das nicht nur auf die Schultern irgendwelcher Anzüge aus Werbespots, sondern auch im Teknosound auf der neuen



OMD „Agnus Dei“. Ansonsten klagt Andy McCluskey das meiste bei sich selbst und das ist ja schließlich immer erlaubt. Die Kunst besteht darin, vermeintlich bekannte Songs anders umzusetzen und schon wird ein völlig neuer Song daraus. Wenn man an Hits wie Pandora's Box denkt und die Melodie noch erinnert (so schwierig ist sie ja nicht zu behalten), findet man sie hundertfach auf der neuen CD wieder. Neben „Stand above me“ fin-

den sich mal wieder einige Hits unter den neuen. Mein Tip z.B. „Every Day“ oder „Dollar Girl“ mit dem er ganz bestimmt nicht seine Mutter meint. Als ich anlässlich des letzten OMD-Albums Andy McCluskey von OMD interviewt habe, habe ich ihn gefragt, wie er eigentlich zur eigenen Band gekommen ist, und er antwortete mir: „Ich war auf einem Kraftwerk-Konzert und dachte mir, das kann ich auch, und so habe ich angefangen“. Mein Tip: „Geh doch mal auf ein OMD-Konzert und guck, was mit Dir passiert, vielleicht schreibe ich das nächste mal über Dich“!

JANET JACKSON – hat vergessen, auf dem Cover die Hosen zu zumachen



In den nächsten Wochen und Monaten wird Euch diese Platte ständig begleiten. Janet auf MTV, Janet aus dem Radio, Janet über die neuen Tanzszenen, Janet über Ihre neue CD, Janet über Ihren Bruder und Janet eingeklemmt in Eurer heimischen CD Maschine und vor allem Janet bald im Kino, im neuen Film des Boyz-in-the-Hood-Produzenten John Singleton.

Für fast 100 Millionen Dollar wechselte die Schwester von Michael die Plattenfirma, um ein Album zu veröffentlichen, das 15 neue Songs enthält, die die kleine Wunderfrau von ihrer bisher stärksten Seite zeigt. Über Jazz, Hip Hop, Pop und Soul reicht die unglaubliche Spannbreite des neuen Jackson-Knallers.

Einfach tierisch die Zusammenarbeit mit CHUCK D von Public Enemy bei „new agenda“, das übrigens auch einen sehr

guten Text hat oder mit der Opernsängerin Kathleen Battle bei „This Time“.

Zwischendurch gibt's von Janet Sprachsequenzen von einigen Sekunden, die das Album auf insgesamt 27! Tracks bringen. Wenn es die meisten Geschwister Michaels meistens schwer haben oder sich eher mit Skandalen an die Öffentlichkeit drängeln, überzeugt Janet auf ihrer neuen Scheibe durch Ihre Musik, und die überzeugt nicht nur Dancefreaks.

Nach dem Michael-Jackson-Jahr folgt nun das Janet-Jackson-Jahr und das ist auch gut so!



Hallo Freunde,

seit der letzten, der ersten Total!-Ausgabe in Deutschland, gibt es auch die Doppelseite Listen-Up. Der Mann mit dem verschlagenem Lächeln auf der rechten Seite bin übrigens ich, und ich werde Ever Musikfreak in jeder Total!-Ausgabe sein.

Natürlich könnte ich mit dem Material, das den Musikmarkt jeden Monat überschwemmt, eine ganze Total!-Ausgabe füllen, aber durch die beiden Listen-Up Seiten erfahrt Ihr regelmäßig Neuigkeiten über die neuen Chartbreaker und vielleicht auch ab und zu mal über die Looser. Brandneu wird der der Maxitest sein. In jeder



Andre Klein

Ausgabe gibt es fortan einen Auszug aus den heißesten Neuerscheinungen auf dem Maximarkt.

Genau wie die gesamte Total! sind auch die Listen-Up Seiten von Euch abhängig.

Über welchen Star wollt Ihr mehr erfahren? Was fandet Ihr Widerlich, was hat Euch gefallen? Ich freue mich über jede Karte und jeden Brief.

Natürlich soll es auch Eure Total!-Hitparade in jeder Ausgabe Topaktuell geben.

In jeder Ausgabe könnt Ihr tolle Preise GEWINNEN. Was es das nächste mal zu kassieren gibt, erfahrt Ihr direkt neben den Charts. Keep on Rockin'.

MAXITEST

1. Joe Public - This One's for you

Nach ihrem Megadanceknaller „Live and learn“ und einigem Stillschweigen um die vier kommt nun die zweitstärkste Nummer aus dem Dancedebüt.

„This Ones For You“ ist eine Huldigung an alle, die Joe Public aus dem weiblichen Gesangeslager beeinflusst haben.

Die gerappte Namensaufzählung ab Mitte der Nummer reicht von Janet Jackson und Mariah Carey bis zu Downtown Julie Brown, die Ihr entweder aus dem Radio kennt oder aus Club MTV und die sich um viele Stars aus der DAneszenen verdient gemacht hat.



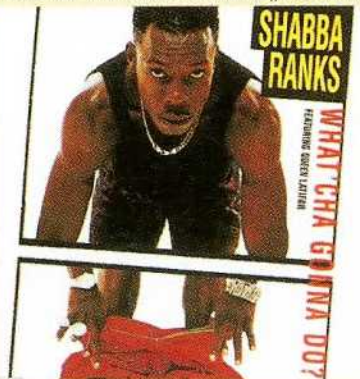
2. B.G. The Prince of Rap - „Can we get enough“

Speed Rap lautet das von ihm selbst ernannte Motto und katapultiert B.G. weltweit in die Clubcharts. Inzwischen lebt er in Deutschland, spielt selbst Gitarre, Baß und Keyboard und darf bei keinem DJ im Regal fehlen. „Can we get enough“ bietet 4 Mixe.



3. Shabba Ranks - What' cha gonna do ?

Raggamuffin ist der Trend der Zeit und durch Snow's „Informer“ ist sogar die erste Ragga Nr. auf 1 in den Charts. Shabba Ranks ist durch Mr. Loverman groß geworden und präsentiert sich auf der neuen Maxi mit der weiblichen Königin des Rap Queen Latifah im Schlepptau. Gelungenes Duett zwischen Hip Hop und Reggae.



4. Lenny Kravitz - Believe

Neben dem sicherlich baldigen Riesenhit von Lenny bietet die neue Maxi CD eine Acoustic-Version der neuen



Hymne. Wenn man genauer hinhört, hört man einen Stuhl fallen und ein leichtes Zeren in den Boxen. Witzig auch die Acoustic-Version von Sister.

Als besonderen Bonus gibt es noch einen unveröffentlichten Song namens „For the first Time“ für den sich diese CD schon lohnt zu kaufen.

5. Gwen McCrae - Anything you want

Im guten Housesound und origineller Remix-Version von „Anything you want“ präsentiert sich die Dame mit einem tollen Stimmumfang auf der neuen „12“. Eine Nr. für alle Saturday Night Celebrater.



6. Helicon - Mr. Clean

Meister Proper ist der neue Sommerheld, und seitdem Thomas D. von den Fantastischen 4 ein Meister-Propper-T-Shirt auf der Bühne trägt, ist der Glatzkopf der neue Held. Inzwischen gibt es Meister-Propper-Uhren, Aufkleber und sogar eine Badekollektion. Die Tekkno-nummer dazu kann man sich aber getrost schenken.



H I T P A R A D E

Hier nun die neue Hitparade, die Ihr selber zusammengestellt habt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an die MVL Total!-Redaktion Listen Up, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Das nächste Mal könnt Ihr ein von mir zusammengestelltes CD-Paket gewinnen.

Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CD's auf eine Postkarte und ab dafür...



1 (1)

BON JOVI
Keep the Faith



2 (-)

DEPECHE MODE
Song of Faith and Devotion



3 (2)

BODYGARD
Soundtrack

4 (-) Ace of Base - Happy Nation

5 (7) Die Fantastischen 4 - 4 Gewinnt

6 (3) Michael Jackson - Dangerous

7 (-) Lenny Kravitz - Are You Gonna Go My Way

8 (4) Guns'n Roses - Use Your Illusion 1

9 (5) R.E.M. - Automatic For The People

10 (8) Ugly Kid Joe - America's least Wanted

TIPS & TRICKS

LEVEL 1



Auf den Schwierigkeitsstufen „normal“ und „hard“ werdet Ihr von Hunden angegriffen. Springt rückwärts über sie hinweg und schießt dabei nach unten, um sie gefahrlos zu erledigen.



Springt in den Festungen auf die oberste Plattform und erschießt die Wache. Laßt Euch fallen, zielt dabei auf die Kanonen und lauft dann nach unten, um den roten Fleck zu erreichen.



Solange Ihr bepanzert seid, müßt Ihr nur auf Granaten achten. Der zweite Spieler sollte sich hinten auf den Panzer stellen.



Den Panzer, der aus der Mauer birst, erledigt Ihr mit und von links. Bleibt einfach am äußersten linken Bildrand stehen, dann fliegen die Salven des Ungetüms über Euch hinweg.



Auch ohne gewagte Sprünge über Feuerbälle hinweg ist die Hangelei schon anstrengend. Zerschießt die Feuerkugeln einfach!



Dieser Feuerschlange entgeht Ihr leicht. Bleibt auf der Säule, bis das Feuer über Euch hinweggeflogen ist. Anschließend könnt Ihr nach rechts weiterspringen.



Bleibt hier stehen und haltet auf den roten Fleck der Riesenschildkröte. Weicht dabei den fliegenden Monstern aus oder erschießt sie. Laßt die Kröte ihre Minischüsse ab, hüpf auf eine Plattform. Springt dann wieder hinunter und feuert weiter.

LEVEL 3



Eilt im Laufschrift durch den ersten Levelabschnitt. Zielt schräg nach unten, um die grünen Geschützstellungen zu zerkleinern.



Keine Angst vor den Insekten. Springt und feuert schräg nach rechts oben. So kommt Ihr schneller voran und erwischt alle Feinde.



Hüpft auf einen Satellitenarm und schießt auf den roten Punkt, wenn der Arm darunter fährt.



Auf der Mauer, auf der Lauer klebt ein kleiner Walker. Bleibt dort und schießt seine Feuerstöße ab.



Wenn der Walker aus der Mauer steigt, wartet, bis er auf Euch zu kommt. Schnell ein Stück nach unten gelaufen und gefeuert, was das Zeug hält!



In der linken unteren Ecke entgeht Ihr des UFOs Granatenhagel.



Ist das Bombardement vorbei, baut Euch unter dem Raumschiff auf und schießt auf den roten Fleck und die Vogelmenschen.



Springt in der Fabrik nie mehr als zwei Plattformen weiter hoch, ohne alle Feinde und Fallen erledigt zu haben.



Klettert im Raum hier hoch, um zunächst vor den Robotern sicher zu sein. Zielt auf den roten.

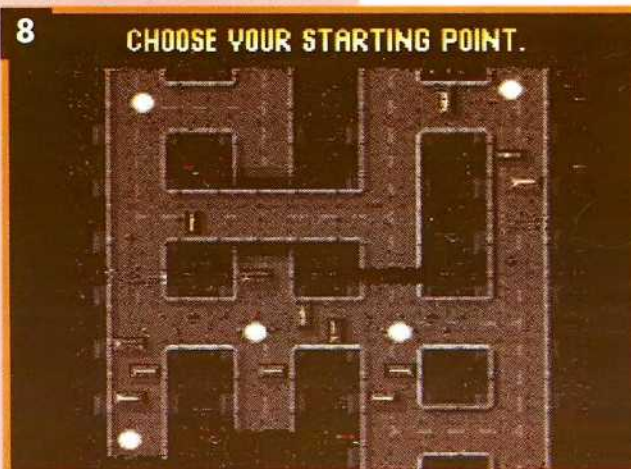


Hat der rote Roboter seine Beine verloren, bleibt dennoch an der Wand und zerstört ihn, bevor Ihr Euch dem blauen zuwendet.

**Hier kommt die
langersehnte Komplett-
lösung des härtesten
Ballerspiels im Universum!
Mit ihr halten wir armes
Bodenpersonal endlich die
lebenswichtigen Tips und
Kniffe in den Händen...**



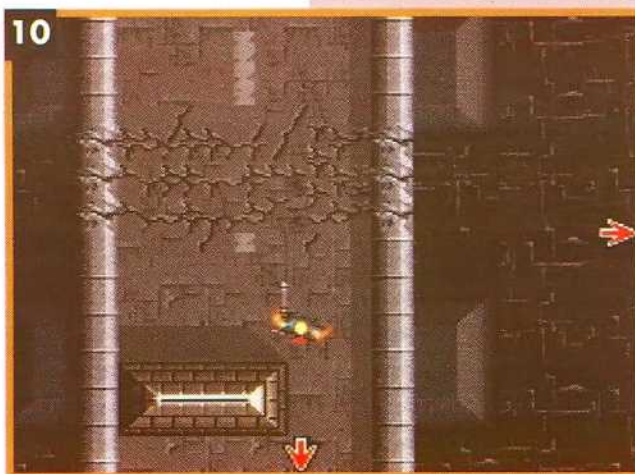
LEVEL 2



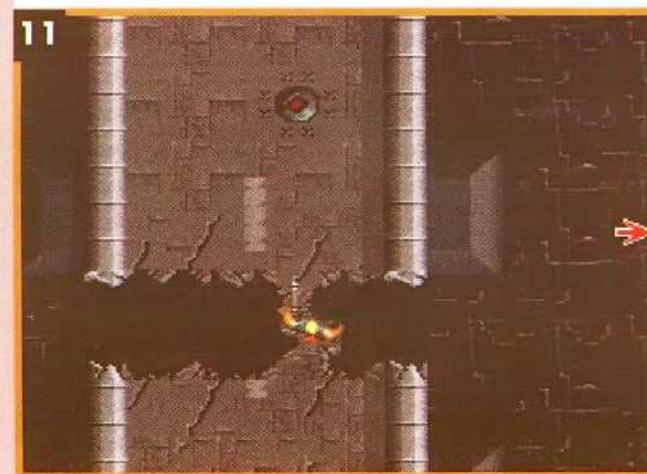
Um im zweiten Level Zeit zu sparen, solltet Ihr direkt zu einem der rotierenden Wachposten laufen.



Den Schüssen des Wächters weicht Ihr aus, indem Ihr den Sprungknopf drückt. Mit dem Bauch im Dreck liegend lebt es sich länger.



Seht Euch die zerbröselnden Brücken genau an. Dann erkennt Ihr...



...einen schmalen Streifen, den Ihr mühelos überqueren könnt. Mit gut geschultem Auge sind die Stege kein Alptraum mehr.



Konzentriert Euch zunächst auf die Waffe der Metallspinne. Schießt rückwärts laufend auf die Kanone, denn sie bewegt sich auf Euch zu.



Ist die Kanone zerstört, wirbelt die Spinne hinter Euch her. Schießt wiederum rückwärts laufend und weicht aus, wenn sie an Euch vorbei rast. Folgt ihr und zielt auf die knollenförmigen Ausläufer.



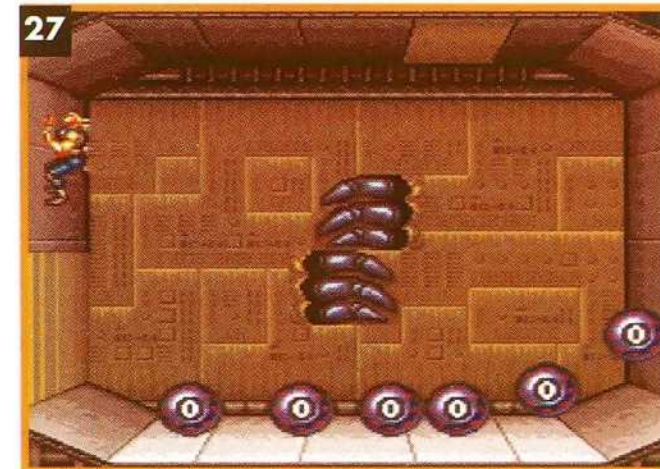
Sind alle Knollen zerschossen, hebt die Spinne ab und versucht, auf Euch zu landen! Ihr müßt nur immer nach unten laufen und nach oben auf den roten Punkt feuern.



Sind die beiden Metallmänner erledigt, erscheint ihr riesiger Vetter. Hat er zwei Zielsuchlaser auf Euch abgefeuert, lauft nach links und krabbelt an der Wand hoch. Bewegt Euch im Uhrzeigersinn und laßt Euch von der beigefarbenen Deckenplatte fallen.



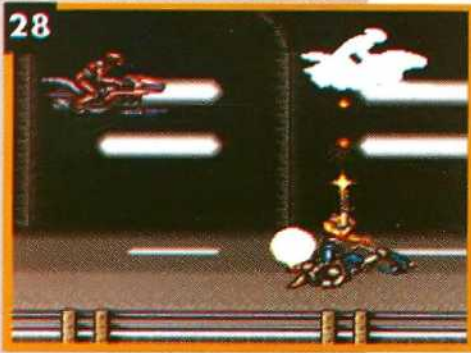
Stößt das Ungetüm Feueratem aus, bewegt Ihr Euch wie zuvor im Uhrzeigersinn zur beigefarbenen Platte und laßt Euch fallen. Jetzt habt Ihr einige Sekunden lang Zeit, auf den Kopf zu schießen. Dann kommt das Feuer auf Euch zu, und das Spiel wiederholt sich.



Wenn Ihr Laserschüssen und Feuer auf diese Art ausweicht, müßt Ihr den Riesenrobo leicht schlagen. Achtet aber auf die Bomben, die er vor seinem kurzzeitigen Verschwinden legt und klettert aus ihrem Explosionsradius.

TIPS & TRICKS

LEVEL 4



28 Macht Euch wegen der fliegenden Motorräder keine Sorgen. Bleibt weit rechts und schießt gerade nach oben. So treffen Euch keine Geschosse, und wenn Ihr eine Granate hört, springt Ihr einfach.



29 Panzer und Flugsoldat erledigt Ihr am besten vom linken Bildschirmrand aus. Springt auf der Stelle und schießt immerzu.



30 Auch das Raumschiff ist keine perfekte Vernichtungsmaschine. Versucht, mit dem Kopf zwischen die Laserstrahlen zu kommen, dann dürftet Ihr sicher sein.



31 Lauft sofort unter die Geschütze, wenn sie rechts auftauchen, und feuert nach oben. Wartet ganz rechts, bis sich die Wirbelkette zusammengerollt hat und lauft dann blitzschnell nach links.



32 Die Flugsoldaten sind eine echte Pest. Bleibt unter der zweiten Luke von links und beharkt die Landschaft von links nach rechts.



33 Der große Laser schießt nur einmal. Feuert schnell von links oben auf ihn und bewegt Euch dann nach rechts. Das löst seinen Schuß aus. Anschließend könnt Ihr ihn in aller Ruhe zerstrahlen.



34 Der kleine Walker taucht nach dem Raumschiff auf. Bleibt hinter ihm, solange er am Boden läuft und schießt schräg nach oben auf seinen Kopf.



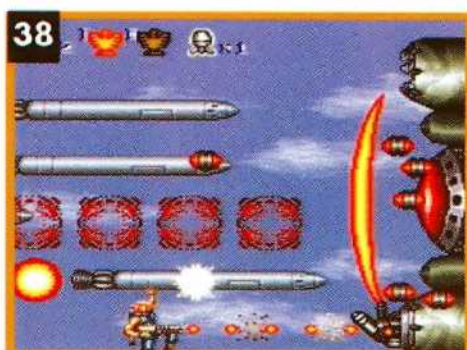
35 Fliegt schnell unter den Walker, wenn er abhebt und feuert ein paar Stöße nach oben. Baut euch hinter ihm auf, wenn er wieder landet und schießt schräg nach oben auf seinen Kopf.



36 Springt auf die Rakete und haltet Euch an ihrem hinteren Ende fest. Springt hoch, sobald der Flugsoldat auftaucht. Bleibt ungefähr drei cm vom Befestigungspunkt seiner Kette entfernt und schießt auf ihn.



37 Laßt Euch von den Raketen forttragen. Bleibt hinten an der obersten Rakete und springt ab, bevor sie das Raumschiff erreicht. Versucht, auf der oberen Rakete zu bleiben und springt, um auf das obere Ende des Schildgenerators zu schießen.



38 Ist der obere Generator zerstört, heftet Euch an die unterste Rakete und blast den unteren Schildgenerator schrottreif.



39 Habt Ihr auch den Schutzschild zerschossen, bewegt Euch zwischen den mittleren Raketen hin und her und feuert auf den roten Fleck. Bald ist das ganze Raumschiff vernichtet!

LEVEL 5



40 Am besten, Ihr wählt gleich zu Anfang der Wüste das Nest ganz links oben. Habt Ihr es zerstört, sind die anderen fast ein Kinderspiel.



41 Die Nester sind inmitten dieser Wirbel. Haltet den L-Knopf gedrückt, um nicht mehr zu rotieren.



42 Die Brücken in der Wüste sind durchaus zerstörbar. Schießt also nicht, solange Ihr Euch auf einer befindet!



43 Stabilisiert erst Eure Lage mit dem L-Knopf. Stellt Euch ungefähr sechs cm von einem Loch entfernt auf und schießt, rückwärts laufend, auf das Tentakel.



44 Habt Ihr alle Tentakel erwischt, zielt auf das Auge in der Mitte. Laßt dabei den Finger auf dem L-Knopf, um es etwas leichter zu haben.

LEVEL 6



Lauft nach rechts, holt das Streuschußgewehr und zerlegt den ekligen Riesenwurm.



Eine knifflige Stelle. Lauft so schnell wie möglich nach rechts, feuert, was das Zeug hält und setzt Smart Bombs ein.



Ein Monster mit Herz?! Beileibe nicht. Werft Euch kurz vor der Bildschirmmitte zu Boden und zerstört die zwei unteren Kapseln. Vorsicht vor heranhüpfenden Aliens!



Springt hoch und schießt schräg noch oben, um die oberen zwei Kapseln zu vernichten. Erledigt dann das Herz und heranstürmende Aliens.



Wartet, bis die Krabbe aufgetaucht ist, und springt auf ihre Scheren, wenn sie auf Euch zukommt. Hüpfst dann wieder hinunter.



Schießt auf die Krabbe, wenn sie sich zurückzieht und ihr häßliches Gesicht zeigt. Achtet auf den Laser und Schüsse von oben.



Beschießt das angreifende Flugmonster abwechselnd von oben und von unten.



Teleportiert das Biest, wartet, bis es direkt vor Euch blinkt. Laßt Euch wenige cm nach unten sacken und schießt schräg nach oben.



Schießt direkt nach oben, sobald Ihr dieses Vieh seht (jetzt solltet Ihr einen Flammenwerfer haben). Erledigt erst den linken Kopf.



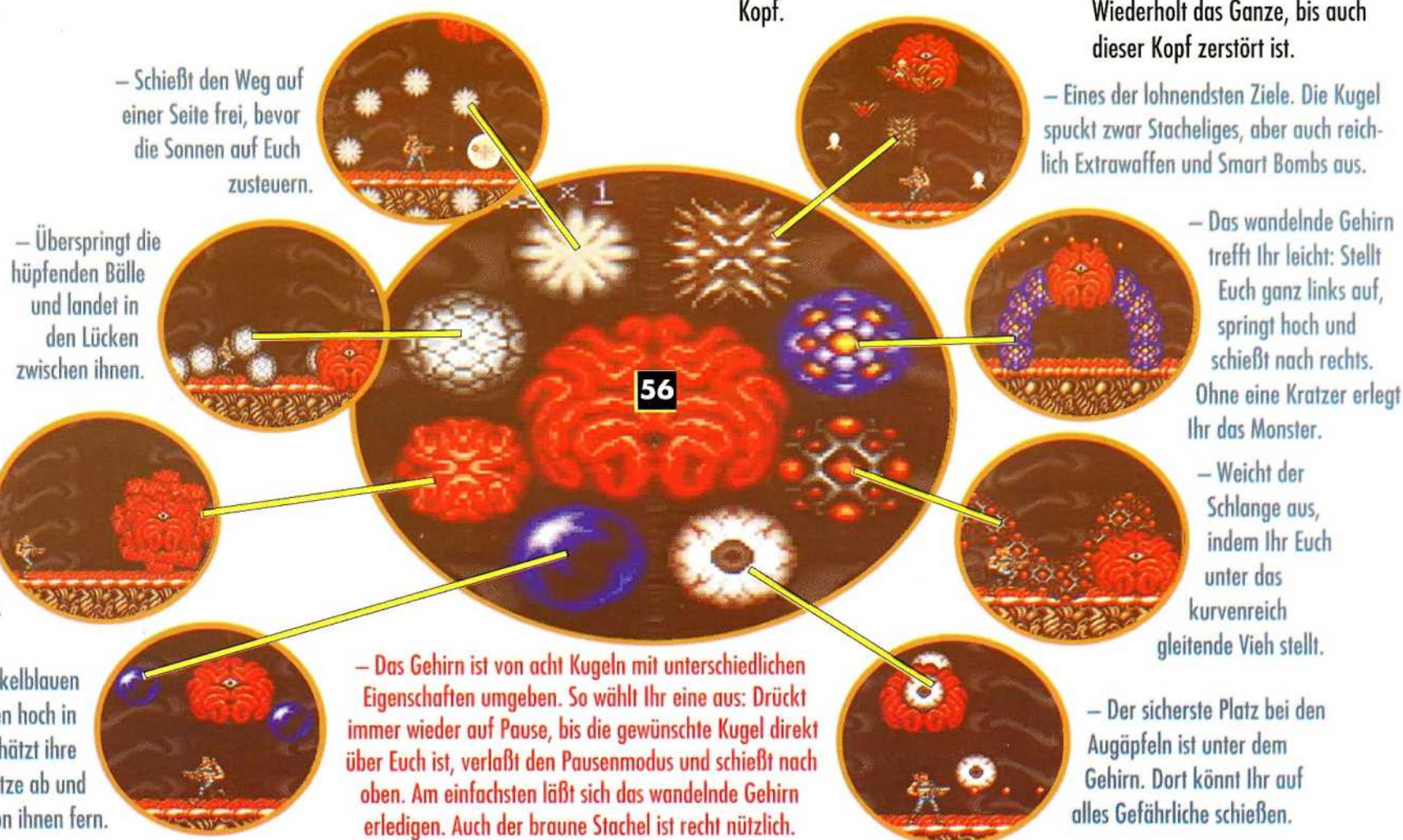
Springt nach oben, wenn der rechte Kopf auf Euch zukommt, damit er sich nach oben bewegt. Folgt ihm schießenderweise. Wiederholt das Ganze, bis auch dieser Kopf zerstört ist.



Stellt Euch nun in die Bildschirmmitte und feuert auf den mittleren Schädel. Beharkt auch die seitlich auftauchenden Monster.

– Wenn Ihr diese Kugel trifft, fängt das Gehirn an, herumzufliegen. Haltet Abstand und zerschießt es.

– Die dunkelblauen Kullern springen hoch in die Luft. Schätzt ihre Landeplätze ab und haltet Euch von ihnen fern.



Trefft das Gehirn hier, und es gibt seinen Geist auf. Gratuliere, Ihr habt das Spiel geschafft...



... falls Ihr nicht auf „hard“ gespielt habt. Dann wächst nämlich ein neuer Körper um das Gehirn und jagt Euch nach oben!



Bleibt erst auf dieser Seite und haltet auf den Kopf. Hier seid Ihr sicher, bis...



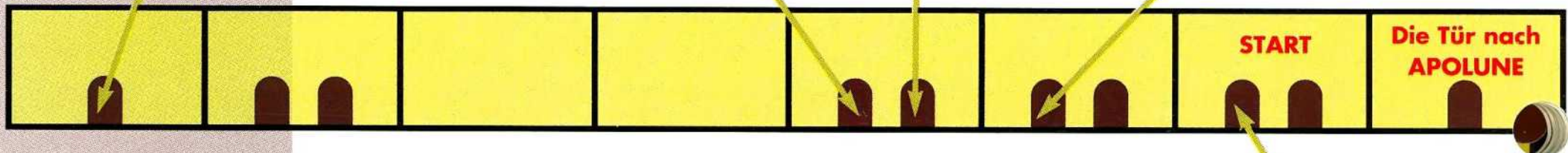
...ein Arm zu Euch hochschießt. Springt nach oben und versucht, auf der Mitte des Weltraumkopters zu landen.



Schießt von der Mitte aus auf das Monster, aber seid zum Sprung bereit, wenn der Arm kommt. Nach einigen Malen habt Ihr Super Probotector gewonnen!

TIPS & TRICKS

Stadt 1 – Eolis

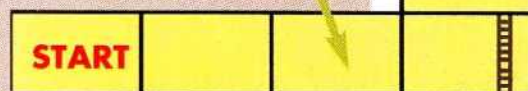


Besucht den Guru (1) und unterhaltet Euch mit ihm, um den Elfenring zu bekommen. Geht links zum König (2). Von ihm bekommt Ihr Euren Auftrag und 1500 Goldstücke. Rüstet Euch in den Läden (3 + 4) aus. Am besten kauft Ihr einen Handdolch, den Flutzauber (deluge magic) und das Elixier. Heilt Euch noch nicht damit, sondern hebt es gut auf. Die Läden sind in jeder Stadt fast gleich. Habt Ihr Euch dank

unserer Karten zurechtgefunden, könnt Ihr in jeder Stadt stracks zu den Läden marschieren und Euch ausrüsten. Kauft einen J-Schlüssel und geht dann in den Lebensmittelladen (5). Kauft so oft Essen, bis Ihr volle Kraft und Energie habt. Rüstet Euch mit Dolch und Zauber aus und geht durch die Tür ganz rechts, um nach Apolune zu kommen.

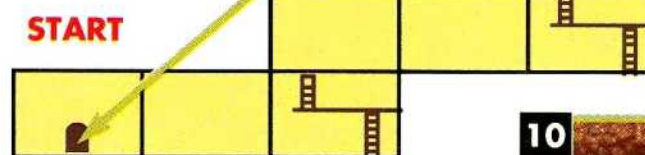


Stadt 2 – Apolune



Code: MGEIgaKQAIBO

Lauf nach rechts und vernichtet die Käfer mit Zauberkraft (6). Wenn ihr lange genug hierbleibt und massenhaft Monster erledigt, könnt Ihr den Zauberland (7) besuchen und einen Todeszauber und einen magischen Schild kaufen. Besucht die Läden und kauft einen kleinen Schild und einen weiteren J-Schlüssel. Lauf nach rechts und schließt den Turm mit dem J-Schlüssel auf. Geht ganz nach oben und quer durch den Turm, bis Ihr zum Dämonen kommt (10). Stellt Euch wie im Bild auf die Kante und wendet den Flutzauber (deluge magic) gegen den Feind an. Falls das nicht reicht, springt dem Monster auf den Kopf. Nehmt die Breithacke mit und verläßt den Turm. Lauf bis zur Wand (11), die Ihr mit der Hacke einreißt. Rechts oben geht es nach Forepaw.



Zwergenturm

Wir haben eines der schwierigsten NES-Module für Euch durchgespielt.

Hier die gesammelten Tips frisch aus dem Testraum!

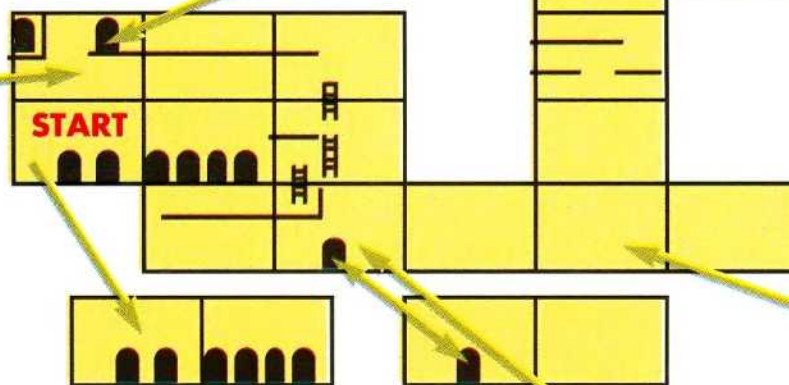
NES

FAXANADU

Stadt 3 – Forepaw

Code: JSIJATtkCEAlxw

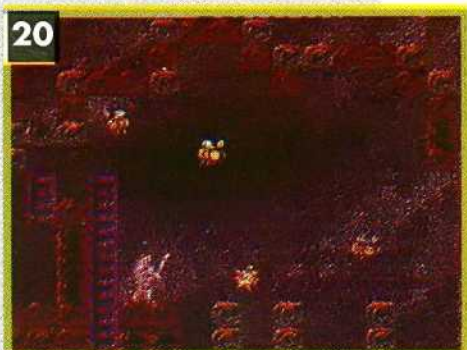
Sammelt kräftig Gold und kauft dann ein Langschwert, eine Rüstung (studded mail), Flugstiefel, einen Q-Schlüssel und einen J-Schlüssel. Arbeitet Euch bis an diese Stelle (12) vor und benutzt die Flugstiefel. Haltet das Steuerkreuz nach oben und den Sprungknopf gedrückt. So kommt Ihr zum Brunnen. Redet mit dem alten Mann, um den Brunnen zu aktivieren (13). Geht zurück und durch die Bilder oberhalb der Läden bis zu dieser Tür (14). Schließt den Turm mit dem J-Schlüssel auf. Folgt der orangefarbenen Route zum zweiten Brunnen (15). Gebt dem alten Mann das Elixier, um den Brunnen zu aktivieren. Folgt dem grünen Weg zum Guru, der Euch den JO-Schlüssel gibt. Verläßt den Turm, geht nach 17 und benutzt den JO-Schlüssel. Tretet ein und aktiviert den letzten Brunnen rechts, um den Rubinring zu bekommen. Laßt ins Bild mit der Turmtür zurück und schiebt den Felsblock, der auf dem Brunnen liegt, von links nach rechts (18). Jetzt seht ihr die Leiter nach Muscon. Die Tür öffnet Ihr mit einem Q-Schlüssel. Vor Eurem Besuch in Muscon solltet Ihr Flugstiefel, einen J-Schlüssel und einen Q-Schlüssel kaufen.



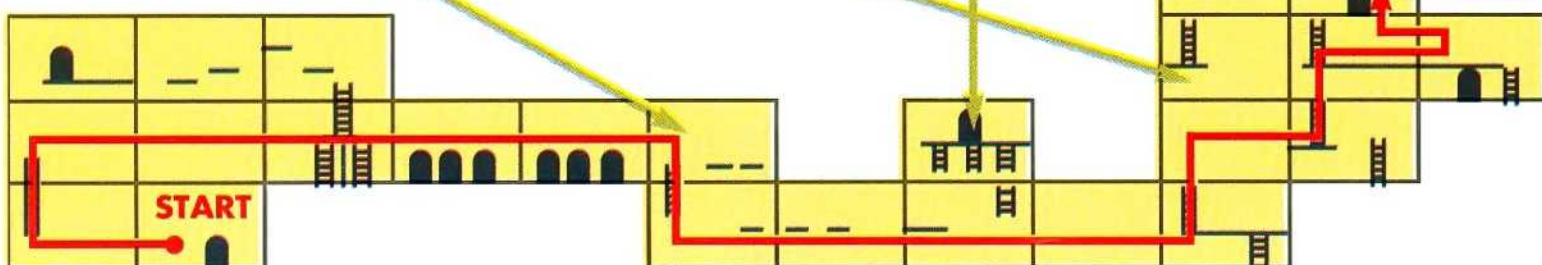
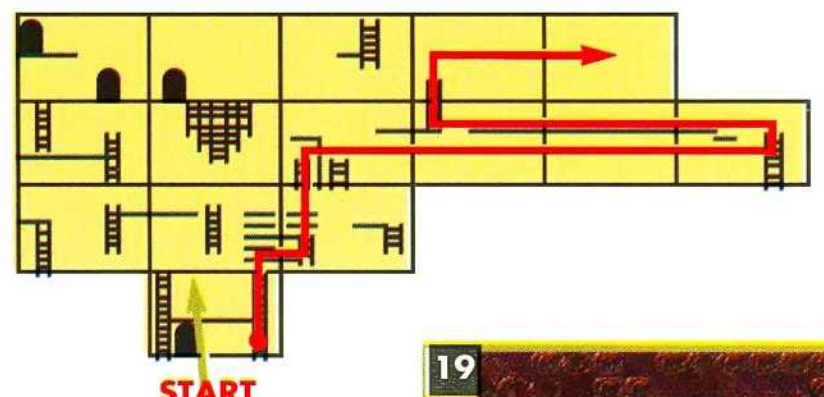
Stadt 4 – Muscon

Code: U2t8IntliFEAv

Laßt vom Startpunkt aus nach oben und rechts zum Schloß. Folgt dem auf der Karte gezeigten Weg. Öffnet diese Tür (19) mit einem Q-Schlüssel, um in den Saphirturm zu gelangen. Geht den angezeigten Weg nach oben und kämpft mit den zwei Dämonen. Nachdem auch der zweite Dämon erledigt ist, bekommt Ihr einen Anhänger. Verläßt den Turm und laßt in das Bild (20). Geht vorsichtig nach rechts unten. Überquert die Plattformen, um zu diesem Laden zu gelangen (21). Hier könnt Ihr den Todeszauber billig erstehen. Holt beim Guru einen Code ab und steigt zu diesem Bild (22) hoch. Benutzt die Flugstiefel, um zur Tür nach Victim zu kommen.



Saphirturm

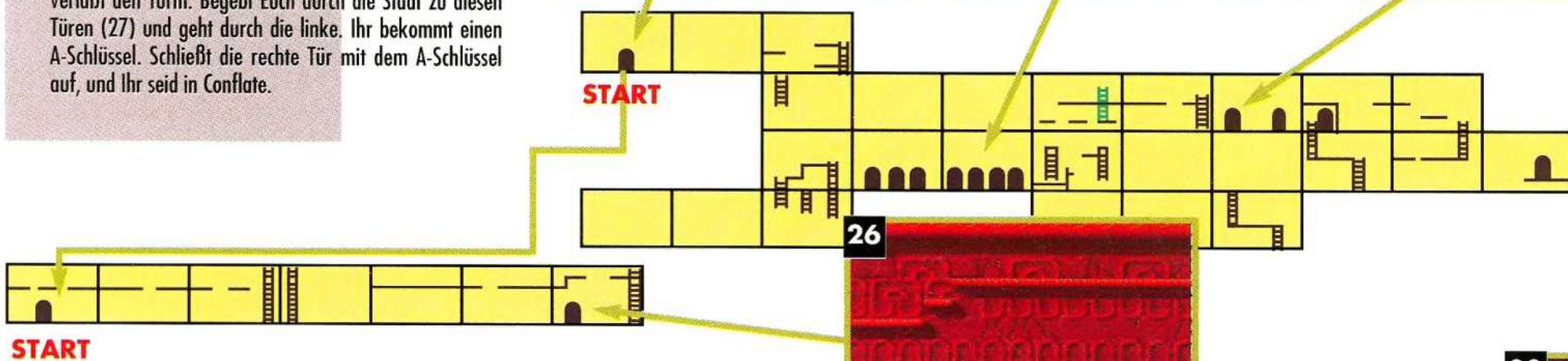
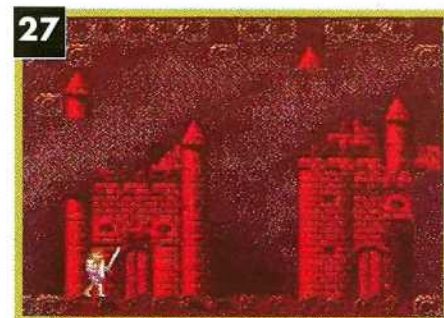


TIPS & TRICKS

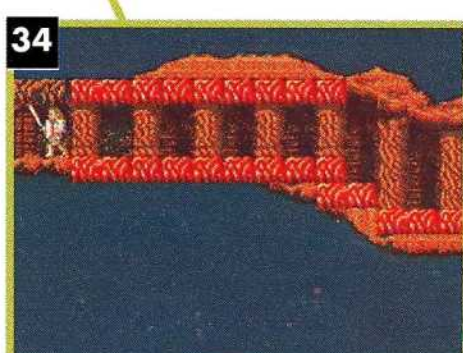
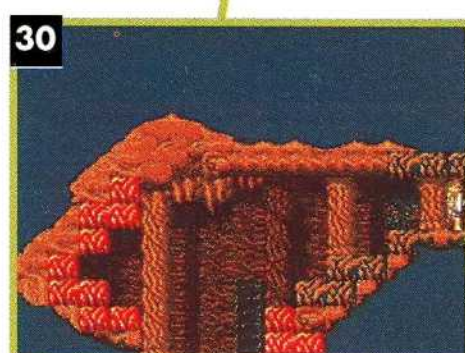
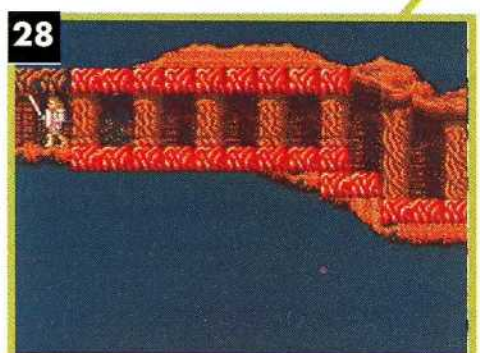
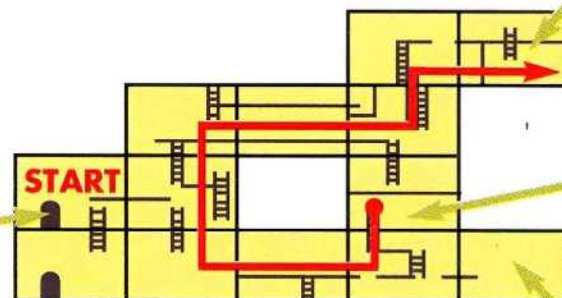
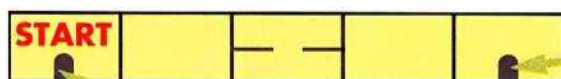
Town 5 – Victim

Code: 1XycMnt1iEBB1KQ

Geht zu den Läden und kauft hier (24) drei K-Schlüssel. Geht zur Tür oben links in der Stadt (25) und schließt den Nebelturm mit einem K-Schlüssel auf. Lauft ganz nach rechts zum Endmonster des Levels hinüber. Stellt Euch auf diese Plattform (26) und kämpft um Euer Leben! Habt Ihr es geschafft, nehmt Ihr den schwarzen Onyx mit und verläßt den Turm. Begebt Euch durch die Stadt zu diesen Türen (27) und geht durch die linke. Ihr bekommt einen A-Schlüssel. Schließt die rechte Tür mit dem A-Schlüssel auf, und Ihr seid in Conflate.



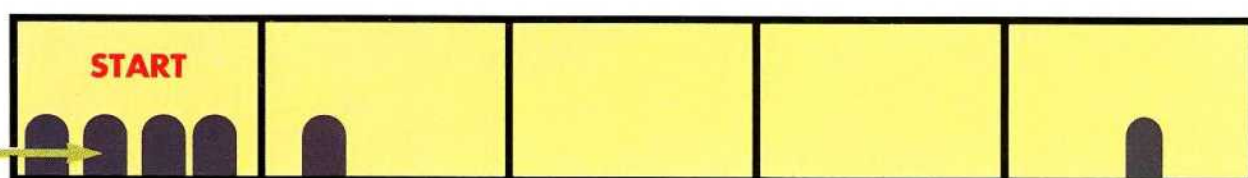
Stadt 6 – Conflate



Code: up3ecn2tkLHRsFKcxnl

Geht nach rechts, oben und zurück nach links, wie auf der Karte gezeigt. Öffnet diese Tür (28) mit einem K-Schlüssel und lauft nach links. Dort kämpft Ihr mit dem Dämon (29) und erhaltet einen Schlachtenhelm. Geht nach rechts zu dieser Tür (30) und öffnet sie mit einem K-Schlüssel. Laft nach rechts und durch eine weitere Tür. Geht dann nach unten und rechts, bis Ihr auf diesen Dämon (31) stoßt. Nach erfolgreichem Kampf gibt's die Kriegerrüstung. Geht jetzt zwei Bilder nach links, die Leiter hoch und wieder nach rechts. In diesem Bild (32) bekommt Ihr den Schlachtenstab. Folgt dem abgebildeten Weg nach Daybreak. Besorgt in diesem Bild (33) weitere K-Schlüssel. Mit ihnen gelangt Ihr in den ersten Abschnitt von Conflate und zum Guru zurück (34). Der gibt Euch den Zwergering und einen Restart-Code. Laft jetzt zurück zum Schlüsselladen in Daybreak.

Stadt 7 – Daybreak



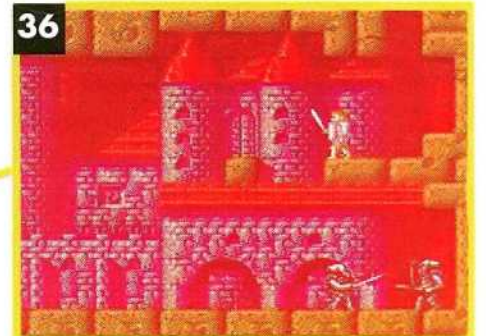
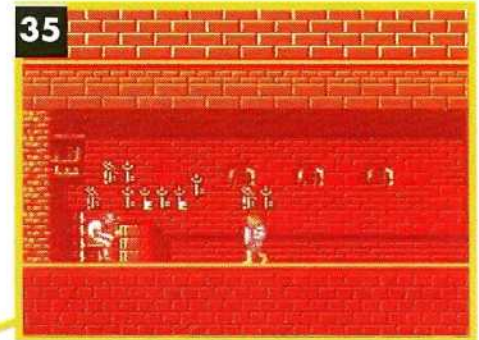
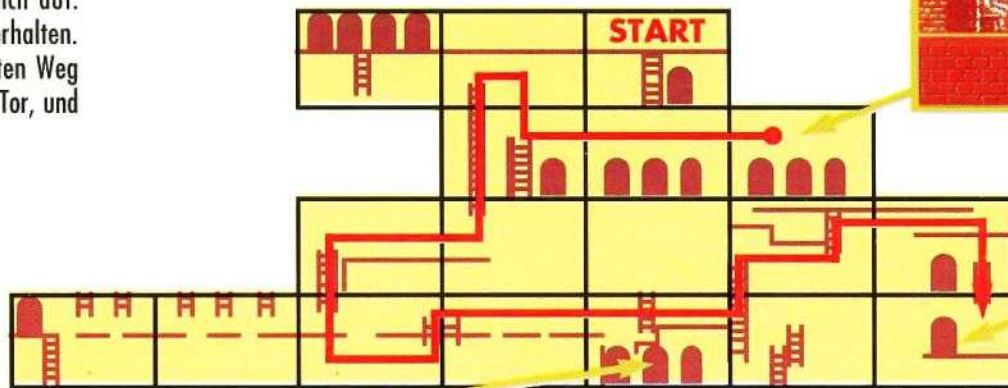
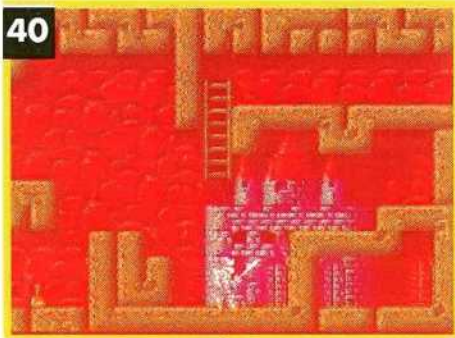
Code: G36ucntflitzkEV4

Sammelt 15.000 Goldstücke und geht zum Werkzeugladen. Kauft den kostbaren Tilte-Zauber und laft rechts nach Dartmoor.

Stadt 8 – Dartmoor

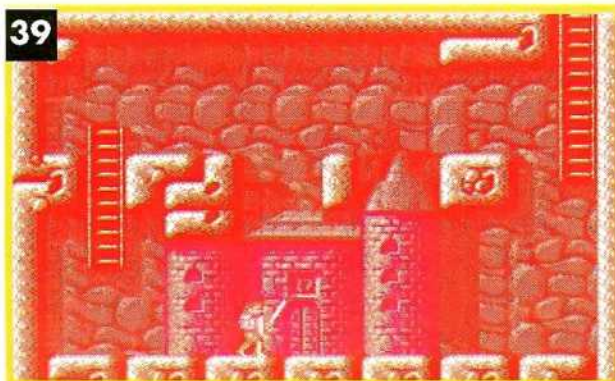
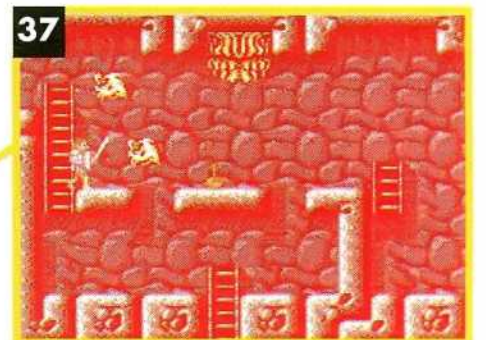
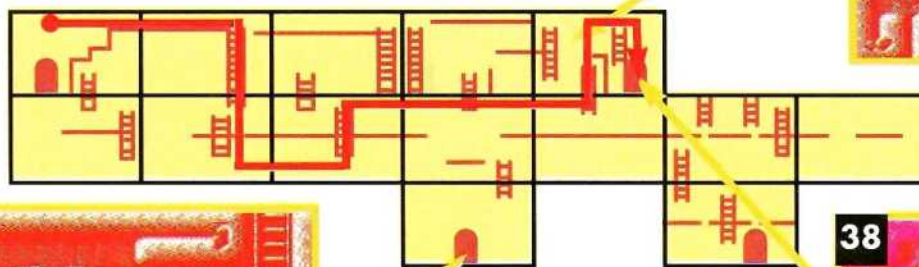
Code: mH6ucntmClzoMnV

Geht nach links, unten und rechts zum Schlüsselladen (35) und füllt Euren Vorrat an K-Schlüsseln ordentlich auf. Besucht den Guru, um einen Restart-Code zu erhalten. Geht jetzt nach links und folgt dem abgebildeten Weg zum Schloßtor (36). Ein beherzter Schritt durchs Tor, und Ihr seid im Schloß Fraternal.



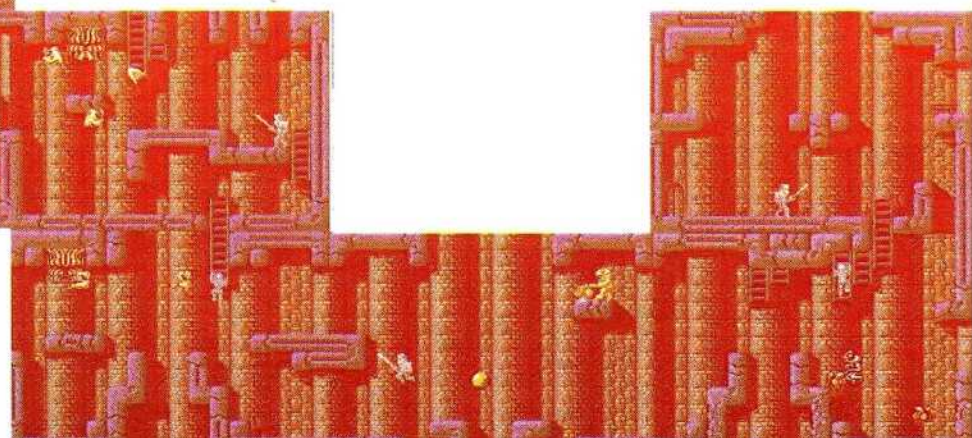
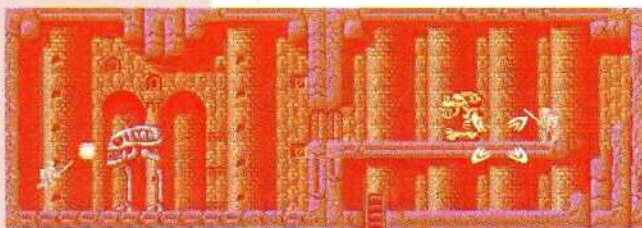
Schloß Fraternal

Folgt dem abgebildeten Weg zu diesem Bild (37). So könnt Ihr die Gegner erledigen: Verlaßt links oben das Bild und kommt wieder herein. Schleudert dabei den Tilde-Zauber, um den Generator sofort zu zerstören. In ihm steckt der verwandelte Zwergenkönig. Stellt Euch hierhin (38) und trifft ihn mit dem Tilde-Zauber, wenn er abtaucht. Habt Ihr das Monster erledigt, bekommt Ihr zur Belohnung das Drachentöter-Schwert. Wenn Ihr den Drachentöter aktiviert habt, seid Ihr jetzt optimal ausgerüstet. Laßt ganz nach unten und geht durch diese Tür (39). Hier gibt's den Dämonenring vom Guru. Verlaßt Schloß Fraternal auf demselben Weg, auf dem Ihr hineingekommen seid. Wenn Ihr wieder in Dartmoor seid, laßt zweimal nach links und geht dann durch diese Tür (40). Wenn Ihr durch die rote Tür geht, betretet Ihr Fort Zenis.



Fort Zenis

Im Fort kann man sich leicht verlaufen. Es kringelt sich von oben nach unten und von links nach rechts (die seitliche Umstellung befördert Euch gleich noch ein Bild höher), daß einem schwindelig werden kann. Immer mit der Ruhe und auf unsere Screenshots geschaut - dann kommt Ihr ohne größeren Nervenverlust bis zum Endmonster.



Uff, das war Faxanadu!
Nächsten Monat gibt's
wieder knallharte Tips für
das NES – laßt
Euch über-
raschen!

TOTAL!

TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau — Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Für die ersten Ausgaben müssen wir noch auf die Tips unserer englischen Schwesterzeitschrift zurückgreifen, aber wenn alles klappt, sollte schon in der nächsten Ausgabe ein Großteil der Tips und Tricks aus Eurer Feder stammen. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe je ein Modul nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg 20

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung — schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem unkarierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.

Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

(Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

SNES Dinosaurs

Steckt Ihr irgendwo fest? Dann probiert doch mal folgende Levelcodes aus:

Level 2:
8CH2ZES3H4RM
Level 3:
XKOKTES1H43Y
Level 4:
5C6X9ES9HF24
Level 5:
XKOMTESWHVD4
Level 6:
XK2B9ESOHN94



Game Boy Football 2000

In Level 1 gibt es eine nette Abkürzung nach Level 10: stellt Euch vor den Ausgang des Levels und dreht Euch zur gegenüberliegenden Wand. Schießt die Wand auf, und Ihr findet einen 'Orb', mit dem Ihr den Ausgang zu Level 10 findet.

SNES Super Buster Bros.

Hier sind zwei ganz hilfreiche Paßwörter:
VKFN1 J8*05 XF01G
237N5 N205L F2250

SNES Desert Strike

Wenn Euch die späteren Missionen interessieren, dann braucht Ihr nur die folgenden Codes eingeben:
Level 2: 3ZLHZN
Level 3: 93ZHBRH
Level 4: W8PP9ZC
Level 5: W4WSP37

NES Gradius

Ordentliche Power-Ups gibt es jederzeit im Pausenmodus, wenn Ihr folgende Kombination drückt: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, START.

SNES Darius Twin

Mit 49 Leben in der Hinterhand spielt es sich schon viel entspannter. Und so bekommt Ihr sie: Drückt auf Joypad 2 die Tasten L und R und auf Joypad 1 SELECT und START gleichzeitig und führt anschließend einen Reset aus.

Game Boy Dr. Franken

Eine Levelanwahl gefällig? Dann drückt im Auswahlbildschirm einfach L, R, R, L, OBEN, UNTEN.



NES Sword of Serpents

Die folgenden Codes für Level und Figuren können Euch Euer Abenteuerleben wesentlich erleichtern:

Level 1: QSALS???4UNMR?
Level 2: 9JATS???4XNMW?
Level 3: UJACS???4VNRZ?
Level 4: UJNFS???4SNFX?
Level 5: 9JJS???4SV4K?
Level 6: MZBJS???4TUZ?
Level 7: 3RSJS???4TUNF?
Level 8: ENSJS???4RQULIK
Level 9: 39SJS???4RQULIK
Level 10: ENSJS???4RQ3QHK
Iago: XYMNYBH9FEY?
Mask: A?A3GLS9BTVZS
Ajax: I3QRG20QEVUK
Erin: ZNFU7QLSBILLS

Game Boy Star Wars

Blechsaden am Millenium Falcon bei der Durchquerung des Asteroidenfeldes braucht nicht sein: Fliegt das Schiff einfach in eine der Ecken und haltet die entsprechende Richtung auf dem Steuerkreuz während des ganzen Levels gedrückt. Einfacher geht es wirklich nicht mehr.

NES Robin Hood

Da gibt es doch tatsächlich ein geheimes Paßwortsystem für den König der Trickdiebe: Wenn Ihr im Titelbild aufgefordert werdet, START zu drücken,

dann drückt statt dessen achtmal Knopf A und achtmal Knopf B. Es erscheint der Paßwortbildschirm, indem Ihr Euch mit den folgenden Wörtern in verschiedene Teile des Spiels versetzen könnt: WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHASE, CATHEDRA, BOAR, WELL, CHAPEL, CATABOMB, MASTER, TAX, POND, VILLAGE, CELTS, TOWN, TOWNHANG, CASTLEIN.

NES

Ein Extraleben könnt Ihr auf der zweiten Strecke (Desktop Dropoff) abstauben: Drückt einfach auf START, wenn Ihr über die erste Sprungschanze fahrt. Der Bildschirm sollte grau werden und danach ein Leben mehr anzeigen.

SNES

Bombuzal



Hier sind alle Levelcodes – das ist doch bombig, oder?

Level 5: RUSS
Level 10: RAFT
Level 15: MUFF
Level 20: GATE
Level 25: LEAD
Level 30: TIME
Level 35: SIZE
Level 40: ZING
Level 45: OPAL
Level 50: WIND
Level 55: VISA
Level 60: TYPE
Level 65: TONY
Level 70: SOUP
Level 75: REST
Level 80: NEST
Level 85: PILL
Level 90: LARK
Level 100: JAZZ
Level 105: WORM

Level 110: HELP
Level 115: GIFT
Level 120: EXIT
Level 125: MYTH
Level 130: DEMO

NES

Ultimate Air Combat

Für alle Hobby-Piloten kommen jetzt die kompletten Levelcodes:

Mission 1:
Powder Keg: BFYZGGG
Tub Buster: BTIVBBB
London Bridge: BTXFYYY
Camp Fire: CWWXDDD
Mission 2:
Over A Barrel: CZGJK33
Dragonfly: CVBDFYY
Killer Bees: CVF12JJ
Pot Shot: DDDGHII
Mission 3:
Dish It Out: DCWZJJJ
Smoke Trail: DSSCYYY
Barracuda: DCZK555
Powder Down: FYY2LLL
Mission 4:
Poison Ivy: F2JNR99
Nut&Bolts: FXDJM55
Inferno: FXH58QQ
Titanic: GGGLP77
Mission 5:
Tin Can: GK38TII
Crude&Rude: GFY4P77
Port Scrag: GF2POSS
Octopus: HII6R99
Mission 6:
Rig Mistake: H4LRXDD
Hangar Banger: HZGMOSS
Voodoo: HZK8XWW
Stingray: JJPVBB
Mission 7:
Chicken Little: JM50FYF
Hit Or Missile: JH16TII
Pump It Up: JH4RXDD
Loch Ness: K338CWW
Mission 8:
Man O'War: K6NTZGG
Clean Sweep: K2JPVBB
Empty Nest: K2MOFYF
Oil&Vinegar: LLLRXDD
Mission 9:
Toxic Waste: LP7VHII
Sand Crabs: LK38CWW
Pancake: LK6TZGG
Whirlybird: M55OFYY



...Leser helfen Lesern

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen... Aber das hat nun ein Ende! Die Rubrik „Helpline - Leser helfen Lesern“ soll ein fester Bestandteil der Tips und Tricks innerhalb der TOTAL! werden. Klar, daß es damit auch in dieser Ausgabe noch nicht losgehen kann, aber spätestens im nächsten Heft wollen wir Eure Fragen sehen! Wenn Euch irgend ein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben - und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können. Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt - wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls. Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung welegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

MVL GmbH

Redaktion TOTAL!

Kennwort: Helpline

Heilwigstr. 39

2000 Hamburg 20

(Neue Postleitzahl ab 1.7.1993: 20249)

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

MEGA TRADE

MEGA HITS
zu
MEGA PREISEN

Ihr Partner für alle Video- und Computer- Games

Super Nintendo	Super Nintendo	Nintendo NES	Game Boy
Adventure Island dt. 90.-	Super Probotec. dt. 109.-	Simons Quest dt. 39.-	Boxole us. 19.-
Alien 3 dt. 109.-	Simpson Krusty dt. 89.-	Sword Serpents dt. 39.-	Boxole 2 us. 19.-
Batman Returns dt. 109.-	NHLPA Hockey dt. 119.-	Total Recall dt. 39.-	E-F Übersetzer us. 19.-
Best of the Best dt. 109.-	Desert Strike dt. 119.-	Wrath of Bl. Manta dt. 39.-	World Zap us. 19.-
Blues Brothers dt. 119.-	Actraiser dt. 119.-	Wrestlemania dt. 39.-	Lazios Leap us. 19.-
Bubsy dt. 119.-	Home Alone 2 dt. 109.-	Willow dt. 39.-	Amazing Tater us. 19.-
Ripken Baseball dt. 119.-	F-Zero dt. 85.-	Adv. of Lolo dt. 39.-	Boggle Plus us. 19.-
Cybernator dt. 109.-	Dragons Lair dt. 79.-	Blades of Steel dt. 49.-	Harmony us. 19.-
Darius Twin dt. 90.-	Jimmy Connors dt. 119.-	Double Dragon dt. 49.-	Dr. Mario us. 19.-
Exhaust Heat dt. 90.-	Sim City dt. 85.-	Dragons Lair dt. 49.-	Soccer Mania us. 19.-
Fatal Fury dt. 109.-	Super Road Rio dt. 109.-	Ghost Goblins dt. 49.-	Ultra Golf us. 19.-
First Samurai dt. 109.-	Super Tennis dt. 79.-	Goal dt. 49.-	Fastest Lap us. 19.-
G. Foreman Boxin dt. 100.-	Mario Kart dt. 85.-	HuntRedOktober dt. 49.-	Square Deal us. 19.-
Home Alone 2 dt. 90.-	Street Fighter 2 dt. 85.-	World Cup dt. 49.-	MVP Basketball us. 19.-
King Arthurs Worl dt. 109.-	Zelda 3 dt. 85.-	Hyper Soccer dt. 49.-	Super Kick Off dt. 29.-
Magical Quest dt. 100.-	Mario Paint dt. 85.-	Joe & Mac dt. 49.-	Ghostbusters 2 dt. 29.-
NBA A.S. Challen dt. 109.-	Pilot Wings dt. 85.-	Snow Brothers dt. 49.-	Popolus dt. 55.-
Outlander dt. 109.-	WWF Wrestling dt. 99.-	4 Player Tennis dt. 49.-	Mystic Quest dt. 55.-
Parodius dt. 109.-	Mario World dt. 109.-		Top Rank Tennis us. 49.-
Player Manager dt. 109.-	Ghouls Ghoust dt. 85.-		Joshi Cookie us. 55.-
Power Monger dt. 109.-			Sup. Mario Land 2 dt. 50.-
Push-Over dt. 109.-			Probotector dt. 29.-
Road Riot 4 WD dt. 100.-			Bubbel Bobbel dt. 29.-
Starfox us. 109.-			Cstelvania dt. 29.-
Starwars dt. 119.-			Chase H.Q. dt. 29.-
Starwing dt. 109.-			Double Dragon dt. 29.-
Super Pang dt. 109.-			Gargoyles Quest dt. 29.-
Super SWIV dt. 119.-			Jetsons us. 49.-
Terminator 2 dt. 109.-			King of Zoo dt. 29.-
Test-Driver 2 dt. 109.-			Skate or Die dt. 29.-
Tiny Toon ADV. dt. 109.-			Turrican dt. 29.-
Troddlers dt. 119.-			Swamp Thing us. 39.-
W. League Bask dt. 85.-			Roger Rabbit us. 39.-
WWF Royal Rum dt. 119.-			Mouse Hotel us. 49.-
Crash Dummies dt. 109.-			Bionic Commandor us. 49.-
Adams Family us. 79.-			Action Replay Pro dt. 69.-
Defense Force us. 79.-			
Home Alone 2 us. 79.-			
James Bond us. 79.-			
King of Monster us. 79.-			
Phalanx us. 79.-			
Race Driving us. 79.-			
Rocketeer us. 59.-			
Skul Jagger us. 79.-			
Wing Commander us. 79.-			
Wings 2 us. 79.-			
Action Replay Pro dt. 89.-			
ASCII Pad 45.-			
Score Master Joystick 85.-			
Action Controller 28.-			
SFX Adapter 39.-			

Computerversand/Shop Ekkehardstr.16a 7700 Singen

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

Versand per Post Nachnahme, Portokosten DM 6.- bis DM 10.-

Ich bestelle folgende Titel:

Systeme:

SMD SMS SNES GBOY IBM G.GEAR NEO GEO

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name/Vorname

Strasse:

Ort:

TIPS & TRICKS

SNES
Lösung
Teil 2

Versucht gar nicht erst, diese Seiten zu lesen, wenn Ihr den ersten Teil unserer Tips noch nicht kennt. Wer Zelda nicht Schritt für Schritt vom Beginn an löst, wird leicht verrückt – obwohl man es sowieso schon sein muß, wenn man sich auf dieses Riesenadventure einläßt!



1
Lauft in den Nordosten der Schattenwelt. An dieser Stelle steht ein Schild. Werft es in den Steinkreis im Wasser, um den Erdbebenzauber zu erhalten.



2
Lauft jetzt in Hyrule zum Magieshop und gebt der Hexe den Pilz. Springt in die Schattenwelt zurück.



3
Hier kommt Ihr nur mit Hilfe des Affen weiter. Gebt ihm seine 110 Rubine, und der Eingang zum Ostpalast wird frei.



4
Tretet im ersten Raum auf den Bodenschalter, um durch den linken Ausgang zu kommen. Lauft durch und nach B1 runter. Der Schädel links unten verbirgt einen Schalter. Auf Knopfdruck erscheint eine Truhe. Nehmt den Schlüssel und lauft zur Eingangshalle zurück.



5
Geht durch den rechten Ausgang und nach B1. Tretet auf den Teleporter und sprengt die Südwand des Empfangsraumes.



6
Durchquert den Gang und legt hier eine Bombe. Das Loch, das Ihr links sprengen könntet, führt nirgendwo hin und kostet Energie.



7
Diese Wächter bewegen sich immer entgegengesetzt zu Euch. Schießt einen Pfeil ab und tretet zur Seite, damit die Monster sich in die Schußbahn begeben. Sind alle drei erledigt, öffnet sich die Tür. Meidet im nächsten Raum die Stacheln.



8
Sprengt hier die West- und Ostwand. Rechts sind Feen, links liegt ein Schlüssel.



9
Geht zurück zu diesem Teleportraum, schiebt den Block zur Seite und tretet auf den Transporter.

THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST



Lauft nach 1F zurück und schiebt die Statue, um abzukürzen. Schließt die mittlere Tür auf und geht hindurch.

Lauft auf den linken Steg und sprengt ein Loch in den Boden. Springt hinunter nach B1, bleibt auf der



Galerie und schließt die Tür auf. Sackt den großen Schlüssel ein, kehrt nach B1 zurück und springt hinab. Hebt den einsamen Schädel hoch und tritt auf den Schalter. Steckt schnell den nächsten Schlüssel ein und teleportiert Euch zurück.



Lauft vom Empfangsraum aus die Treppe nach 1F hoch. Stoßt auf dem rechten Steg den unteren Block in die Tiefe. Geht nach Norden weiter und holt den nächsten Schlüssel.



Der Pfeil schießt Euch über den Abgrund nach Norden. Lauft zur Tür links oben und schließt sie auf.



durch die rechte Tür und lähmt die Schildkröten mit Hammerschlägen. Schlägt anschließend mit dem Schwert zu. Nehmt den Kompaß und geht eine der beiden Treppen hinab. Sammelt unten die Rubine und den Schlüssel ein und kommt wieder hoch.

Nehmt einen Schädel und wetzt über den Steg. Bewerft den Helmasaurier mit dem Schädel und schließt die linke Tür auf. Links oben im Labyrinth liegen Bomben, rechts unten ist ein Schlüssel. Sprengt den Riß auf mittlerer Höhe der Ostwand und holt den Hammer. Geht im Nachbarsaal



Geht durch die südliche Tür, hebt den Schädel links oben an und öffnet die Truhe. Schiebt die Statue von links in die Mitte, um den Weg des Stachels zu blockieren. Verläßt den Raum nach Süden.



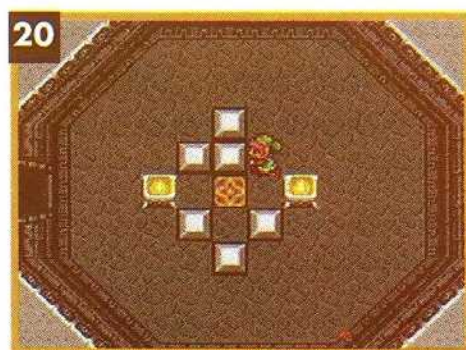
Geht nach links und stellt Euch auf diesen Fleck. Wartet, bis die Monster sich sammeln und werft dann eine Bombe. Sind die Feinde im Abgrund oder im Jenseits gelandet, tretet Ihr auf den Pfeil. Nehmt einen Schädel, lauft nach Süden und werft den Knochen gegen den Schalter. Jetzt müßten sich die blauen Gitter senken. Geht nach rechts und nehmt alle Extras mit, die Ihr unter den Schädeln findet.



Schiebt die rechte obere Statue auf den Schalter, um die Tür offenzuhalten. Geht nach Norden. Dort bewegen sich die Monster wieder entgegengesetzt zu Euch. Erledigt sie wie gehabt und geht weiter nach Norden, wenn sich die Tür öffnet.



Geht nach Norden hoch. Schaltet sofort orange runter (siehe Teil 1 der Lösung) und lauft nach rechts oben. Schießt dem Zyklopen einen Pfeil ins offene Auge. Der Gang verbreitert sich und gibt eine Treppe frei.



Erledigt die Kröten und lauft nach rechts. Schiebt den Block wie im Bild und teleportiert Euch weiter. Benutzt immer wieder den Hammer gegen die Schildkröten, haltet dann die Bomben bereit und geht zur verschlossenen Tür im Norden.



Dieses Monster ist das fieseste im ganzen Spiel! Erst müßt Ihr Bomben unter seine Maske legen, um sein Gesicht freizusprennen, danach müßt Ihr mit Pfeilen oder dem Schwert auf sein grünes Juwel zielen. Werft die Bomben erst, wenn sie schon flackern. Zielt mit Pfeilen auf die Stirn des Monsters und geht nicht zu weit nach links oder rechts – sonst erwischt Euch der Peitschenschwanz. Außerdem speit das Vieh noch Feuerringe, die sich dreiteilen und schräg von ihm weg fliegen. Ein nettes Kerlchen, oder?



Schlagt unten die Bodenköpfe mit dem Hammer ein. Laft nach oben links, bis Ihr an eine Stelle kommt, von der aus Ihr den Schalter per Bumerang erreicht. Laft nach links unten zur Tür in der Mitte. Haltet den Hammer für die einsame Schildkröte bereit und geht nach Süden.

TIPS & TRICKS



22 Lauft an diese Stelle, springt zur Lichtwelt und holt das Zauberpulver aus dem Laden. Kehrt in die Schattenwelt zurück.



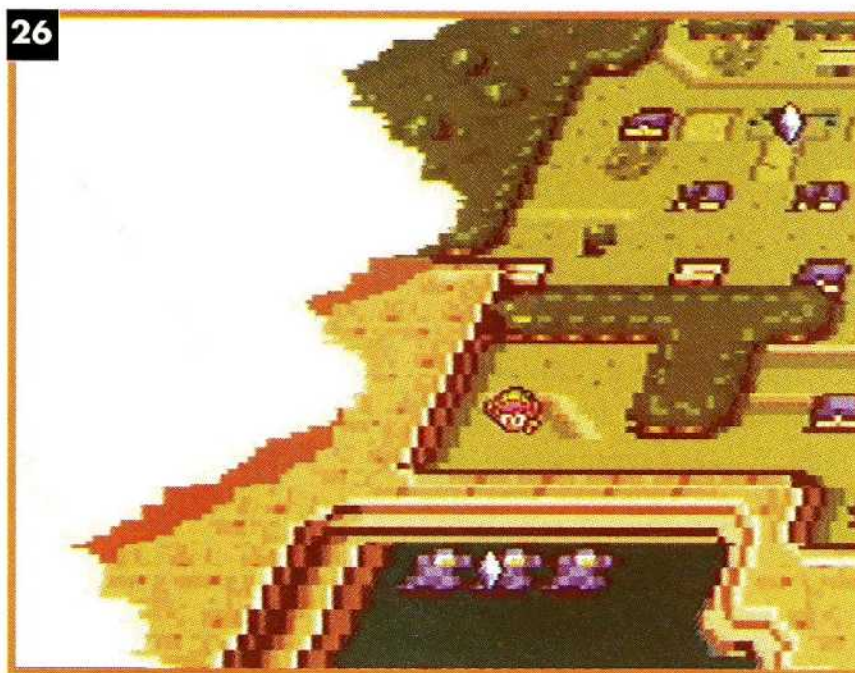
23 Geht nach Süden und schlägt die Pflöcke auf der Brücke mit dem Hammer ein. Jetzt ist der Weg zu neuen Schauplätzen frei.



24 In der Geisterlichtung leiht das kleine Wesen Euch freundlicherweise seine Schaufel. Springt mit dem Gerät nach Hyrule zurück.



25 Lauft zu diesem Beet und grabt die Flöte aus. Kehrt in die Schattenwelt zurück und zeigt sie dem freundlichen Wesen. Es möchte die Flöte gar nicht wiederhaben.



26 Sammelt Rubine und nehmt so oft am Grabespiel im Südwesten des Dorfes teil, bis Ihr ein Viertelherz gefunden habt. Mit viel Geduld bekommt Ihr das Viertelchen schließlich. Steigt die Leiter hinab und springt nach Hyrule. Stellt Euch vor den Wetterhahn in Kakriko und spielt Flöte. Von jetzt an könnt Ihr überall auf Hyrule mit der Flöte die Ente rufen. Sie fliegt Euch dann an eine von acht Stellen im Land.



27 Schlägt den Pflöck neben der Schmiede ein und springt in den Brunnen. Geht nach Norden und benutzt das Zauberpulver am Altar. Ihr bekommt doppelte Zauberkraft, so daß Euer Vorrat länger hält. Teleportiert Euch wieder in die Schattenwelt und lauft zum zweiten Dungeon. Springt außerhalb des Eingangs nach Hyrule und zieht, wie zuvor, in der Ruine am rechten Hebel. Kehrt draußen in die Schattenwelt zurück und betretet das Verlies. Schwimmt nach links oben und meidet den Stachel. Habt Ihr alle Monster erledigt, erscheint eine Truhe mit Schlüssel darin. Schließt die Tür auf und steigt nach B1.



28 Sprengt hier ein Loch in die Wand und holt von nebenan die Karte. Laft wieder in den langen Saal und hebt alle Schädel hoch. Unter einem von ihnen liegt der nächste Schlüssel. Geht durch die linke untere Tür, weicht den Monstern aus und klettert die Leiter hinab. Geht durch die nördliche Tür direkt vor Euch, um einen weiteren Schlüssel zu bekommen. Geht wieder nach Süden, dann nach links und die Leiter hoch. Schließt die Tür dort auf.



29 Erledigt im Nachbarraum die Skelette, schlägt die Bodenköpfe ein und schiebt den Hebel von rechts nach links hoch. Verläßt den Hebelraum nach Süden. Die Plattform vor Euch umschwimmt Ihr und klettert die kurze Leiter hoch. Geht durch die Westtür des Raumes. Springt nebenan ins Wasser, schwimmt nach links und unten durch den südlichen Ausgang. Folgt dem Gang im Uhrzeigersinn zu den beiden Räumen.



30 Verschiebt Ihr diesen Block, wird eine Truhe erscheinen. Nehmt den Kompaß und geht zurück zur Tür im Norden. Haltet Euch Richtung links-oben, links und klettert die erste Leiter hoch. Geht nach links weiter.



Schließt diese Tür auf und schaltet nebenan blau runter. Schiebt den Hebel zur Seite, um die angrenzenden Räume zu fluten. Schaltet wieder orange runter. Geht nach Süden und dann links. Jetzt könnt Ihr über die Blöcke schwimmen, die sich nicht verschieben lassen. Schwimmt nach links weiter.



Bewegt diese Blöcke wie im Bild gezeigt und klettert die Leiter hoch. Das Treppenhaus führt nach 1F. Wenn ihr aus der Tür kommt, müßt Ihr einen Block verschieben. Bewegt ihn und lauft zum linken oberen Bildschirmrand. Dort müßt Ihr einen Block in die Tiefe stoßen und Euch fallen lassen.



Springt hinab und holt die Rubine aus der Truhe. Steigt wieder nach 1F und laßt Euch durch das rechte Loch fallen. Lauft nach rechts. Räumt die Rubine unter den Schädeln ab und nehmt den großen Schlüssel aus der Truhe. Geht nach links und springt ins Wasser. Steigt die Leiter vor Euch hoch und schwimmt anschließend wieder zweimal nach rechts. Kehrt zum großen Saal zurück und öffnet die große Truhe auf der mittleren Insel. Jetzt habt Ihr den Enterhaken! Ihr braucht ihn, um über Abgründe hinwegzuspringen. Findet Ihr einen Widerstand für den Haken – etwa einen Schädel oder eine Truhe – könnt Ihr Euch hinüberschwingen.



Weicht den Haken auf dem Weg nach rechts ein, wie im Bild. Nehmt den Schlüssel, schwimmt zur großen Truhe zurück und schwingt Euch nach Norden. Im Nachbarraum ist ein Bodenschalter unter den Schädeln verborgen. Schiebt eine Statue darüber, um die Tür offenzuhalten. Auch die Tür im Ostteil des Raumes wird so geöffnet. Geht durch die rechte Tür, nach Norden und schließlich nach B2 hinunter.



Schiebt den Hebel nach links, um das Wasser abzulassen. Klettert die Leiter hinab und lauft nach Westen. Geht die Stufen weiter hinab und durch den rechten Ausgang. Öffnet die Truhe und plündert die Schädel, sie verbergen Rubine. Verlaßt den Raum nach links, lauft ganz nach Norden und durch die Nordtür hindurch. Nehmt dann die westliche Tür der Nordwand, sammelt alle Schätze ein und verlaßt den Raum.



Wenn Ihr diesen Block verschiebt, erscheint eine Truhe.



Hinter dem zweiten Wasserfall von rechts geht es weiter. Steigt die Leiter hoch um Extras zu sammeln und geht dann nach B1 hoch. Lauft nach Süden und springt ins Wasser.



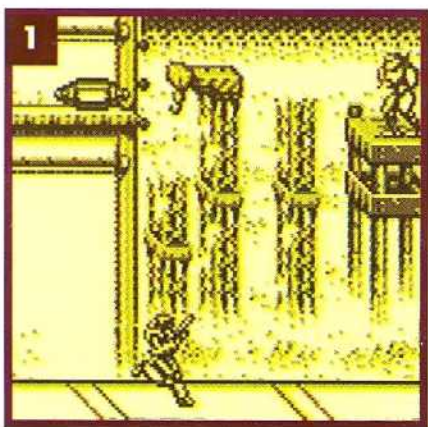
Sprengt die Nordwand und nehmt weitere Extras mit. Ganz rechts im Wassersaal liegt ein Schlüssel, den Ihr für die linke Tür braucht. Lauft im Nebenraum nach Norden zum örtlichen Endmonster.

39 Pflückt die Wolken einzeln mit dem Enterhaken ab und erledigt sie mit dem Schwert. Hat der Krake alle Ausleger verloren, springt er wiederholt hoch und läßt sich auf Euch fallen. Beschießt sein Auge mit dem Eisstab – nach Möglichkeit von unten, wenn er schräg davonfliegt.

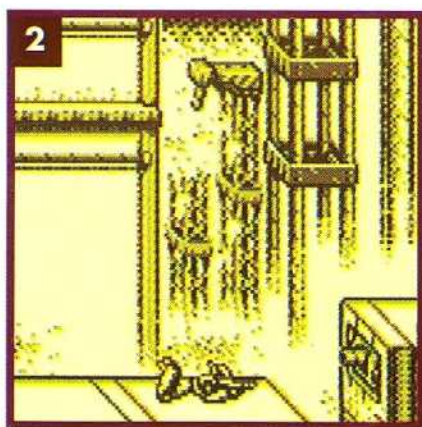
ZELDA

...und weiter geht es im nächsten Heft. Gönnst Euch jetzt eine Verschnaufpause, denn im dritten Abschnitt geht es wieder so richtig rund!

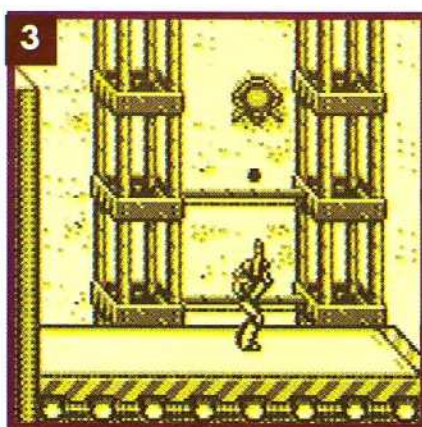
TIPS & TRICKS



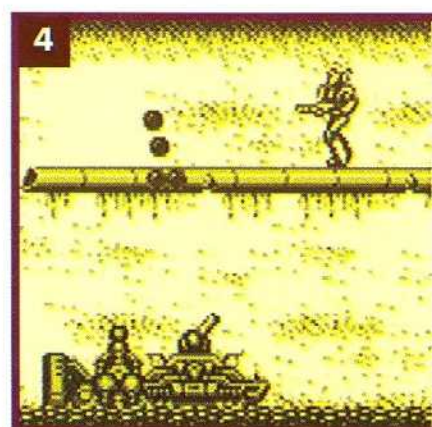
Wenn das erste Extra auftaucht, lauft Ihr am besten nach rechts und schießt schräg nach oben.



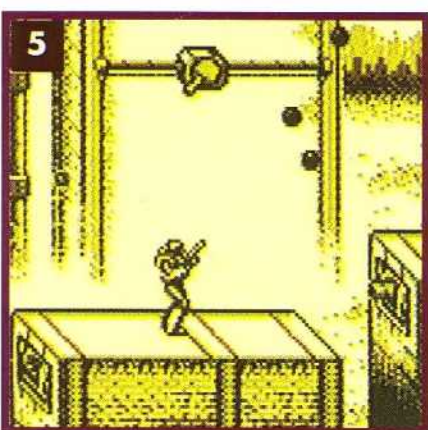
Schießt hier schräg nach rechts oben auf die Wachen. Werft Euch dann auf den Bauch und zerstört das Maschinengewehr in der Wand.



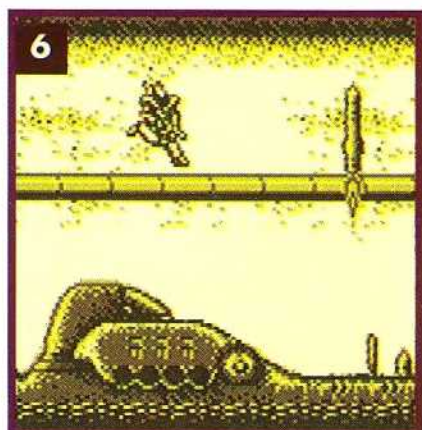
Bleibt seelenruhig auf dem Lift stehen und schießt gerade nach oben. Selbst ohne Streuschußgewehr erwischt Ihr so alle Flieger, bevor sie schießen.



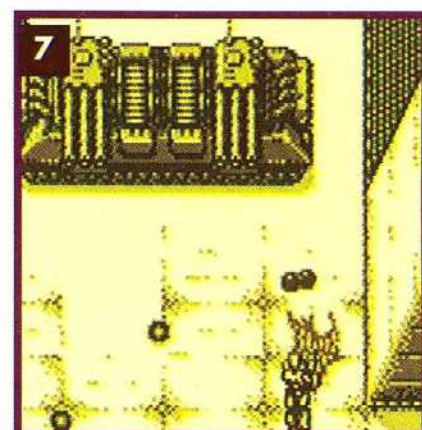
Versucht unbedingt, das nützliche Zielsuchgewehr aufzuheben. Ohne das Teil müßt Ihr diese Schiffe im Sprung, durch gezielte Schüsse nach unten, zerlegen.



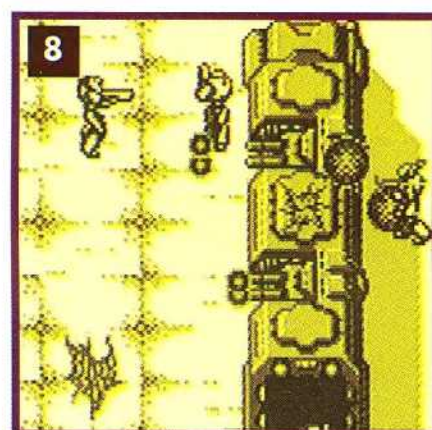
Das zweite Maschinengewehr ist fies angebracht. Springt auf die Plattform und schießt nach (rechts) oben, um das Gewehr über Euch zu entsorgen. Duckt Euch dann sofort und zerschießt das Wandgewehr.



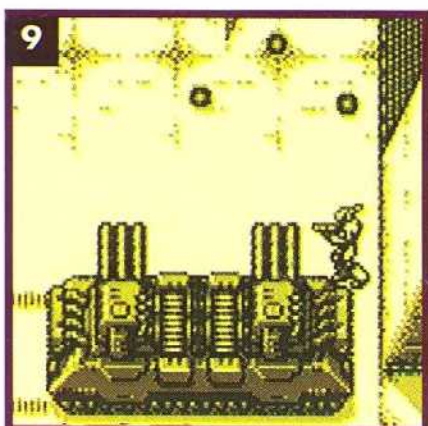
Mit dem Zielsuchgewehr ist diese Stelle ein Klacks. Wer es nicht hat, schießt wie bei den kleinen Booten im Sprung nach unten - zuerst auf die Waffen. Ein Zischen kündigt den Tauchgang des U-Bootes und kleinere Gegner an. Schießt wieder auf das U-Boot, wenn es erneut auftaucht.



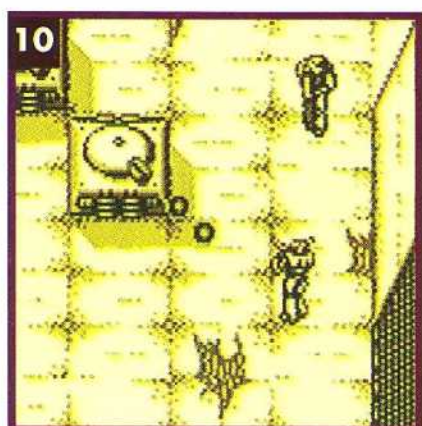
Stellt Euch unmittelbar rechts vom mittleren Geschöß des rechten Turms auf und zerschießt die Feuerstellung. Das verbleibende Gewehr ist dann ein Kinderspiel.



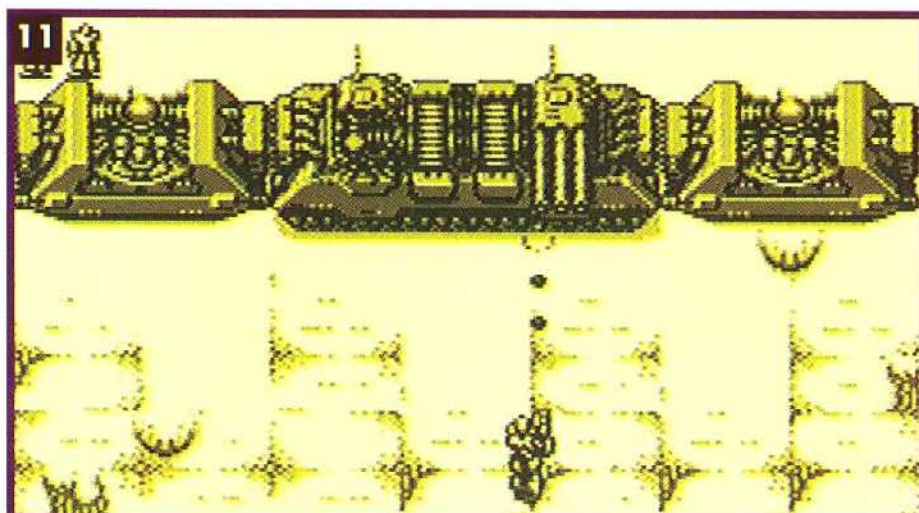
Lauft zur rechten Seite, wenn Ihr zum ersten Mal an diesen Panzer geratet. Hebt unbedingt das Power-Up auf! Wetzt zur „blinden“ Seite des Monstrums und zerschießt seine Gewehre.



Der von unten kommende Panzer läßt sich leicht überwinden. Stellt Euch wie auf dem Foto hin und feuert auf die Geschütztürme neben Euch, ohne einen Kratzer abzubekommen!



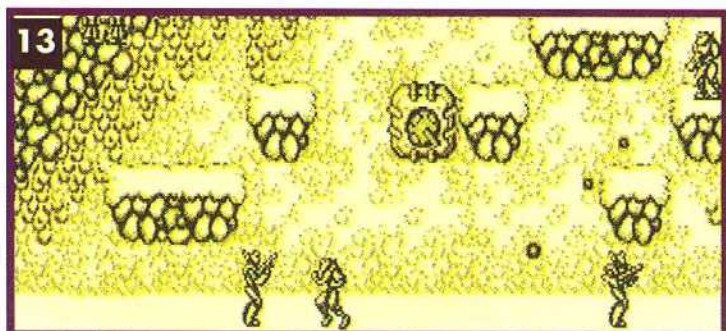
Zielt schräg nach oben auf die Bunker und lauft wieder nach unten, wenn Ihr sie nicht gleich erwischt.



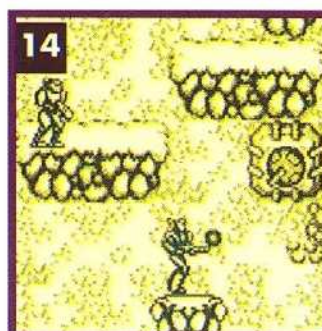
Nehmt Euch einen Flügel nach dem anderen vor und schießt schräg nach oben. Zerstört dann schnell die zwei anderen Geschütztürme, bevor Ihr Euch an den mittleren macht. Den peilt Ihr besser schräg, nicht gerade von unten aus an.



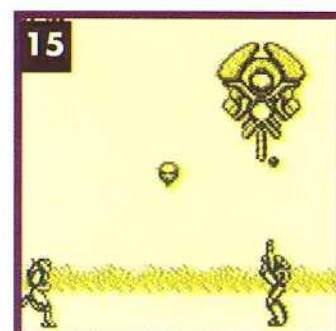
Drückt hier kurz das Steuerkreuz nach oben, um die Scharfschützen aus den Bäumen zu holen.



Wartet den Absturz dreier Felsen ab, ehe Ihr hierhin lauft. Schießt nach oben und rechts, aber achtet auf Feinde von hinten.



Springt sicherheitshalber erst dann höher, wenn Ihr den Bildschirm „gesäubert“ habt.



Diese Krabbe erlegt Ihr von unten. Die fliegenden Feinde zur Seite nehmt Ihr durch lässige Schwenks gleich mit.

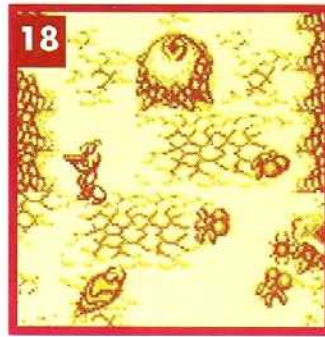
**Probotector auf dem Game Boy ist eine harte Nuß.
Aber wozu gibt's schließlich unsere Komplettlösung?**



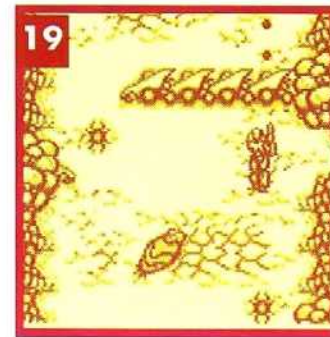
Auch hier gilt: Reinen Tisch machen, bevor Ihr weiter aufsteigt.



Springt auf die Erhebung und schießt auf die Arme des Feindes. Zerstrahlt seine Schüsse und zielt auf seine Mitte.



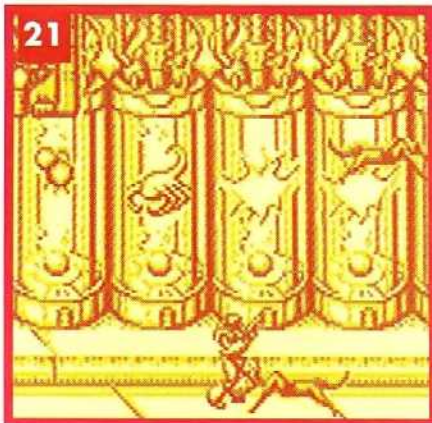
Vernichtet erst die Kapsel, dann ihre Ableger. Laßt NICHT nach oben - Ihr werdet glatt überrannt!



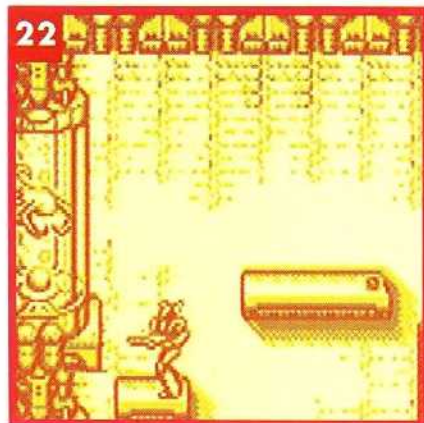
An diesen Schlangen könnt Ihr Euch leicht vorbeiwenden. Vernichtet aber alle Kapseln in Sicht.



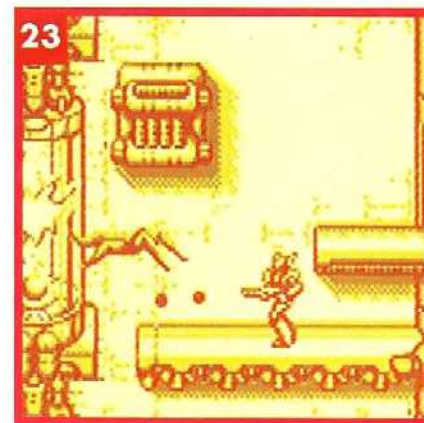
Stellt Euch vor die Spinne und schießt nach oben. Zielt auf ihre Schüsse, die von links und rechts kommen. Kein Problem!



Lauft im letzten Level unter vollem Feuereinsatz nach rechts, zerschießt aber auch die Gewehre an der Decke. Zerstört die Brutkammern mit Schüssen nach rechts oben, damit Ihr die Aliens gleich beim Schlüpfen erwischt.



Springt auf dem Weg nach oben und schießt auf die Brutkammer, sonst ist es um Euch geschehen!



Stellt Euch mitten auf den Lift. So erledigt Ihr die Wachen und Aliens und könnt Euch vor den Lasern ducken.



Falls Ihr die Kanonen nicht im Vorbeilaufen erwischt, schießt zur Sicherheit direkt von unten.



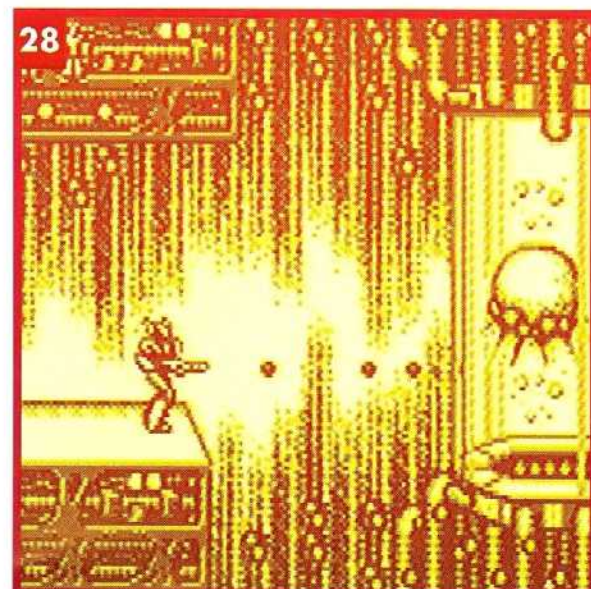
Vorsicht: Bälle von oben! Schießt im Laufen ständig hoch, um die Kugeln abzuwehren.



Stellt Euch auf die Seite gegenüber dem Endgegner. Feuert auf ihn und hüpf über seine letzten zwei Schüsse. Wechselt die Seite, wenn er herüberfliegt.



Wiederholt das Ganze und duckt Euch unter seinen Armen. Schießt und springt dann wie gehabt und duckt Euch unter den zurückfliegenden Armen. Nach einer Weile habt Ihr ihn erledigt.



Laßt Euch von den Blitzen nicht mehr beeindrucken, sondern macht euch auf den Weg hierher. Wenn Ihr den Glaszylinder vernichtet, habt Ihr es geschafft!

GB

TAKTIK

Hier zunächst ein paar Cheats, die Euch durch den Game-Boy-Probotector helfen:

– Um den Level (bis zum vierten) anzuwählen, drückt Ihr HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, B, A und START. Wählt den Level mit HOCH und RUNTER.

– So bekommt Ihr neun Leben: Drückt viermal HOCH, viermal RUNTER, viermal LINKS, viermal RECHTS und dann START.

– Um in den Soundtest zu gelangen, drückt Ihr HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, A, B und START. Wählt die Melodien mit HOCH und RUNTER aus.

– Seid Ihr glückliche Besitzer eines Action-Replay-Moduls für den Game Boy, gebt flugs einmal 0102 88C8 ein. Schon habt Ihr unendlich viele Leben!

TIPS & TRICKS

REPLAY

ACTION

REPLAY

Auch in diesem Heft gibt es wieder eine Liste mit praktischen Mogel-Codes für Euch.

GRADIUS 3 (SNES)

7E00 B40D - immer
Zweiweg-Raketen aktiv
7E00 7C03 - unbegrenzte
Leben

FACEBALL 2000 (SNES)

7E03 5201 - nächster
Treffer öffnet Levelausgang
7E03 CExx - xx=Level,
nach Erreichen des Levels
Modul deaktivieren

FINAL FANTASY 2 (SNES)

7E20 0803 - Extra-Hitpoints für Spieler 1
7E20 8803 - Extra-Hitpoints für Spieler 2

HOLE IN ONE GOLF (SNES)

7E10 A102 - zwei Schüsse pro Loch

STREETFIGHTER 2 (SNES)

7E0C 3210 - besserer „Dragon Punch“

DINOSAURS (SNES)

7E1F 84xx - bringt xx Eier, wenn das
Modul aktiviert wird
7E0D F063 - setzt Zeit auf 63 Sekun-
den, wenn das Modul aktiviert wird

FINAL FIGHT (SNES)

7E20 0803 - unbegrenzte Leben
7E0D 1450 - Unbesiegbarkeit

PRINCE OF PERSIA (SNES)

7E05 0805 - unbegrenzte
Energie

SPIDERMAN & THE X-MEN (SNES)

7E10 F880 - unbegrenzte
Energie
7E01 0003 - unbegrenzte
Leben

GHOULS AND GHOSTS (SNES)

7E04 4A01 - unsichtbare Rüstung

SOUL BLAZER (SNES)

7E1B C305 - nach 1000 Erfahrungs-
punkten 16 Lebenspunkte

LIFEFORCE (NES)

0000 9001 - Doppelgänger
0000 341D - unbegrenzte Leben

FAXANADU (NES)

0004 3150 -
unbegrenzte Kraft
0003 9A50 -
unbegrenzte Magie

TIME LORD (NES)

0006 1503 -
unbegrenzte Leben

BIONIC COMMANDO (NES)

0000 4A02 -
unbegrenzte Leben

WAVE RACE (GB)

0126 50D0 - kein
Zeitlimit

NINJA GAIDEN (GB)

0102 9CC0 - unbegrenzte Leben
0105 93C0 - unbegrenzte Feuerräder

BALLOON KID (GB)

0104 21DE - unbegrenzte Leben

BUGS BUNNY 2 (GB)

0102 16C5 - unbegrenzte Leben
01 08 B8C3 - Level gilt immer als
komplett erledigt



Ein Action Replay kann zwar eine gute Einstiegshilfe sein ...



... aber bis zum Kampfgegn Deathfull dauert es doch noch etwas!

HIT THE ICE (GB)

0100 37C6 - Spieler 2 verliert immer

SUPER OFF ROAD (GB)

0108 07C7 - unbegrenzte Credits
0108 12D0 - unbegrenzte Nitros

PACMAN (GB)

03xx 69D6 - Start in Level xx

NES: Castlevania 3

Leute, schwingt die Peitsche! Hier sind alle Levelcodes zu sehen:



NES

Bucky O'Hare

Wer ohne größere Probleme mal die spä-
teren Levels von diesem Ballerspiel sehen
möchte, sollte mal die folgenden Paßwörter
ausprobieren:

GREEN PLANET: 57J23
RED PLANET: L7VAJ
BLUE PLANET: L8K2J
YELLOW PLANET: L8KSK
CELL: 68K6K

SNES

Gradius 3

Einen Cheat-Modus könnt Ihr zumindest auf
dem amerikanischen Modul aktivieren,
wenn Ihr im Titelbild möglichst oft die X-
Taste drückt.

NES

Solar Jetman

So einfach die Paßwörter auch sind, ihre
Folgen sind beachtlich: Füllt Ihr die Paß-
worteingabe einfach mit M, so winken 66
666 Credits. Nehmt Ihr dagegen aus-
schließlich das L, so bekommt Ihr 55 555
Dollar.

REGISTER

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab – schön geordnet. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr bestellen müßt!

Titel	System	Heft	Note	Art	Genre
Alien 3	Super NES	6/93	2+	Test	Action/Jump&Run
Alien 3	NES	6/93	2+	Test	Action/Jump&Run
Alien 3	Game Boy	6/93	3-	Test	Action/Jump&Run
Asterix	Super NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Asterix	Game Boy	6/93	-	Preview	Jump&Run
Asterix	allgemein	6/93	-	Reportage	
Batman Returns	Super NES	6/93	-	Preview	Action/Jump&Run
Batman Returns	NES	6/93	3	Test	Action
Bubsy	Super NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Bubsy	Super NES	6/93	-	Interview	Jump&Run
Cool World	Super NES	6/93	3+	Test	Adventure/Action
Cybernator	Super NES	6/93	3+	Test	Action
Darkwing Duck	Game Boy	6/93	2	Test	Jump&Run
F-15 Strike Eagle	Game Boy	6/93	4	Test	Simulation/Action
Firepower 2000	Super NES	6/93	3+	Test	Action
Formula One Sensation	NES	6/93	3+	Test	Sport
Jimmy Connors					
Pro Tennis Tour	Super NES	6/93	1-	Test	Sport
Kid Dracula	Game Boy	6/93	2-	Test	Jump&Run
King Arthur's World	Super NES	6/93	2+	Test	Strategie
Lawnmower Man 2	allgemein	6/93	-	Reportage	
Lethal Weapon	Super NES	6/93	5	Test	Action/Jump&Run
Lethal Weapon	Game Boy	6/93	5	Test	Action/Jump&Run
Mega Man 3	Game Boy	6/93	2	Test	Action
Messebericht					
Spring ECTS London	allgemein	6/93	-	Reportage	
Mickey Mouse -					
Magical Quest	Super NES	6/93	1-	Test	Jump&Run
Pirates!	NES	6/93	2+	Test	Strategie
Pop 'n' Twin Bee	Super NES	6/93	2-	Test	Action
Speedball 2	Game Boy	6/93	3	Test	Action/Sport
StarFox/StarWing	Super NES	6/93	1-	Test	Action
Super Bomber Man	Super NES	6/93	-	Preview	Action/Strategie
Super Putty	Super NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Super Strike Eagle	Super NES	6/93	2-	Test	Simulation/Action
Super Tiny Toons	Super NES	6/93	2	Test	Jump&Run
Tale Spin	Game Boy	6/93	2-	Test	Action
The Humans	Game Boy	6/93	2-	Test	Strategie
Tiny Toons 2	NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Tom & Jerry	Super NES	6/93	3-	Test	Jump&Run
Trodders	Super NES	6/93	-	Preview	Strategie
Tumble Pop	Game Boy	6/93	3+	Test	Jump&Run
Wayne's World	Super NES	6/93	5	Test	Jump&Run
Wordtris	Super NES	6/93	3	Test	Strategie
WWF Royal Rumble	Super NES	6/93	-	Preview	Sport

SCHAU VOR

Chicago wartet...



... auf uns
und letzten
Endes auch auf Euch.
Was wir von der Rie-
sen-Messe in Illinois
mitbringen - laßt Euch
überraschen!



Riesenrobot- Randale

Nichts anderes erwartet
Euch bei „MechWarrior“ von
Activision. Wir gewähren
Euch einen Einblick in das
Modul, das einmal mehr
den Boden der „BattleTech“-
Welten unter gigantischen
Metallfüßen erbeben läßt.

UND DAS WÄRE IHRE TOTAL! GEWESEN...

Wieder habt Ihr es geschafft! Von Null auf 100 in Rekordzeit!
Was Euch in der nächsten Ausgabe von TOTAL! erwartet,
welche am **30. Juli** am Kiosk auf Euch wartet, können wir
freilich nicht komplett auf diese Seite quetschen, aber einen
kleinen Einblick gewähren wir Euch dennoch.

TIPS & TRICKS

ZELDA-Lösung, 3. Teil...



*Unerbittlich waren wir
schon immer, und so geht's
in der nächsten TOTAL!
konsequent mit unserer
Zelda-Lösung weiter. Was
wir anfangen, ziehen wir
schließlich auch durch!*



So, jetzt geht's ans Handeln, Freunde.
Solltet Ihr irgendetwas rund um Eure
Nintendo-Soft- und/oder -Hardware
beim netten Onkel um die Ecke einfach
nicht finden, oder habt Ihr gar was
über, was Ihr seit Urzeiten nicht mehr
spielt, wollt Ihr tauschen oder gar
verschenken, dann mal ran an unser
Super-TOTAL!-Börsen-Formular...

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber:

Rüdiger Limbach

Chefredaktion:

Matthias Siegl, Ulrich Mühl

Redaktion:

Hans-Joachim Amann, Michael
Anton, Julian Eggebrecht,
Martin Klugkist

Freie Mitarbeiter:

Reza Abdolali, Derek dela Fuente,
Andreas Heineke, Eva Hoogh

Koordination:

Sven Jakobsen

Graphik:

Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim
Schimansky, Katrin Förster

Bildredaktion:

Sven Jakobsen

Marketing:

Thomas Franzen

Anzeigen:

Hans-Ulrich Panitz,
Ann-Katrin Schoel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 2
vom 2. 4. 1993

Vertrieb:

Inland Presse Vertrieb,
Postfach 103246,
20022 Hamburg

Abonnement:

TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32
45, 20097 Hamburg

Lithografie:

City Repro, Iglhaut GmbH,
Münzstraße 11,
20097 Hamburg,

Druck:

B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag:

MVL GmbH, Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg
Tel.: 040 / 480520
(C) 1993 für alle Beiträge bei
MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger,
schriftlicher Genehmigung. Keine
Haftung für unverlangte Manuskripte,
Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint monatlich zum
Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe
mit freundlicher Genehmigung der
Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1
2BW, England,
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

BÖRSEN - FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- | | |
|--|---|
| ☐ SNES-Spiele | ☐ Hardware+Zubehör |
| ☐ NES-Spiele | ☐ Verschiedenes |
| ☐ GAME-BOY-Spiele | |

Datum:

Unterschrift:

GAMERS SPECIAL

DIE NR. 1

...ist schon so gut wie ausverkauft,
die neueste Ausgabe steht schon in den Startlöchern.

Was?? Du hast es noch nicht? Das **GAMERS SPECIAL Nr.1** – dieses mega-dicke, mega-volle, mega-bunte Mega-Magazin, das auf schlappen 100 Seiten die besten **SEGA-Module** aller Zeiten präsentiert? Dann aber nichts wie los und ab zum Kiosk. Und während Du's Dir dann in Ruhe reinziehst, kannst Du Dich nebenbei schon mal auf das **GAMERS SPECIAL Nr.2** freuen, in dem sich alles nur um ein Thema dreht:

SPORTS by SEGA

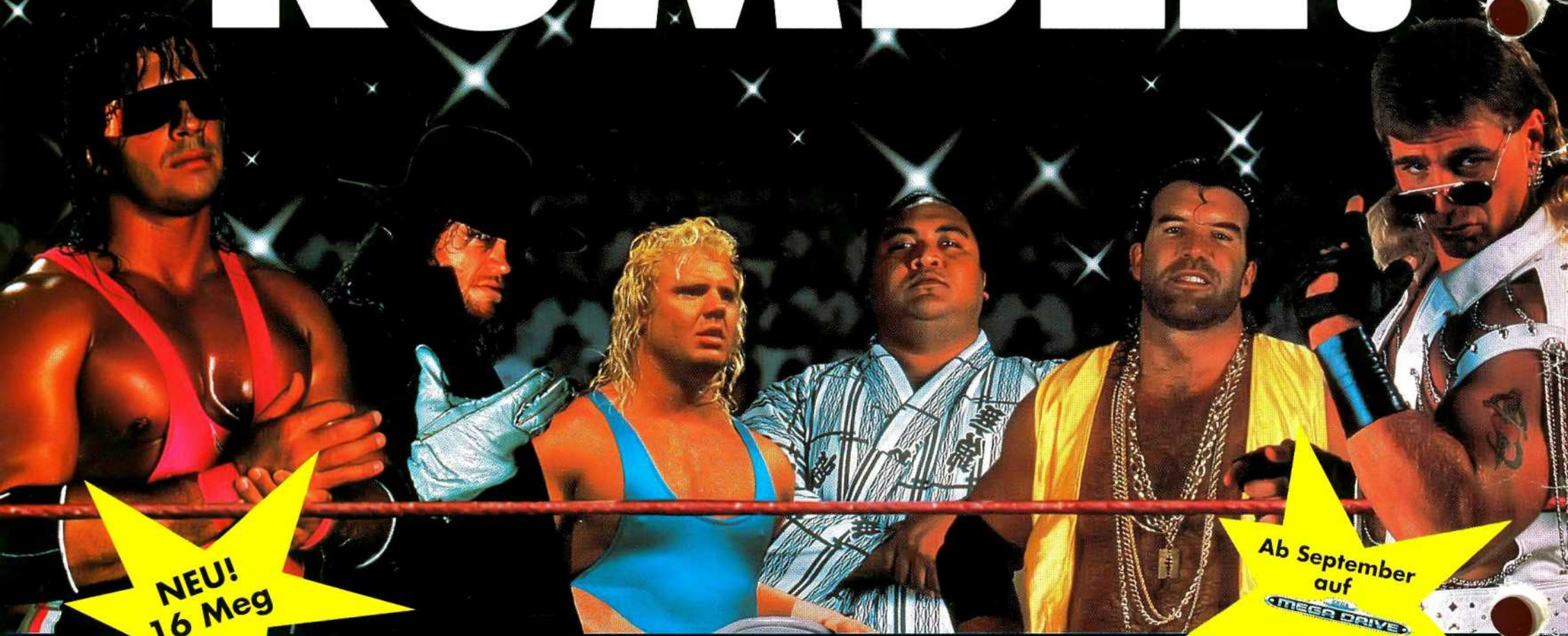
AM 11. JUNI GEHT'S LOS!





IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

LET'S RUMBLE!



NEU!
16 Meg

Ab September
auf
MEGA DRIVE



SITZ GEFÄLLIG,
MR. PERFECT?



DER BERÜHMTE
AUGENKRATZER

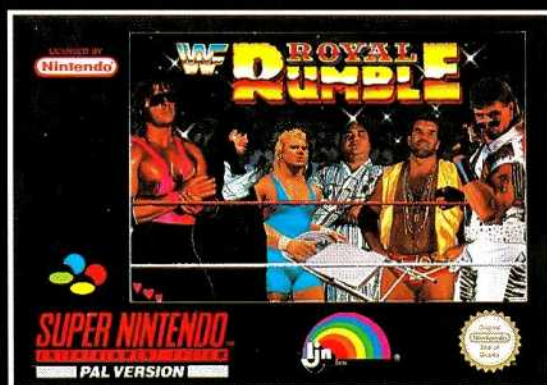


DER TOMBSTONE-
PILEDRIIVER –
RUHE IN FRIEDEN



ZWEI- UND DREI-
MANN-ACTION

SEID IHR BEREIT ZUM RUMBLE?



Weitere WWF* Super-Videospiele für:

GAME BOY!

WWF* Superstars*2
WWF* King of the Ring*

GAME GEAR

WWF* Steel Cage Challenge*

Nintendo Entertainment System

WWF* Steel Cage Challenge*

Master System II

WWF* Steel Cage Challenge*

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

WWF* Super WrestleMania*
WWF* Royal Rumble*

SEGA MEGA DRIVE

WWF* Royal Rumble*

The WWF Logo World Wrestling Federation and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. © 1993 Titan Sports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Nintendo Super Entertainment System®, Game Boy™ and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim® and Flying Edge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

